昭和63年4月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第4号(通巻13号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
創刊1周年
記念号
特製ロゴステッカーつき!
●NEW
ファイアボール
ボンバーキング
釣りキチ三平
ドーンパトロール
プレデター
スクーター
波動の標的
ドルイド
ハッカー
ガイアの紋章
学園物語
一周年
●㊙情報満載
〈シャロムのQ&Aほか〉
ゲーム十字軍
●ATTACK
THE プロ野球
激突ペナントレース
特別折りこみページ①
パロディウス
特別折りこみページ②
サイキックウォー
ウルティマIV
●LIST
ゲームプログラム
12本!!
1988
APRIL
390YEN
04

SONY

▼これが、「F1ツールディスク」の中身だ!!

さわって、おぼえて、

BASIC プログラミング ツール

ぶあつい教科書(マニュアル)なんていらない! ゲームをつくるためのカンタン〈基礎〉プログラム

①グラフィック切り替えアニメ

まずは、自作アニメでミニドラマ。

キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで紹介)で9枚の絵を描くだけ。あとはディスクがアニメにしてくれる。かんたん・アニメーター体験だ!

▶このように9コマの絵を自分でつくって、▼ひとコマずつ表示すると……オ! できたぜ、アニメ!

②グラフィック画面ハードコピー

欲しい画面、なんでもプリントアウト!

自分でプログラムしたカンゲキ画面。プリントアウトして残したり、友だちに見せたくなるのが人情。これは、BASICのプログラムや、グラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム。

鮮明さで差をつけるなら、新発売のHBP-F1プリンタだ!(くわしくは右ページ)

③スロットマシンプログラム

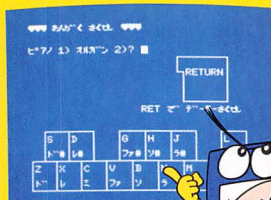
くじ引き、パーティ、これで盛りあがれ!

「よし、今日のパーティは特賞 MSX MSX MSX を3本出そう!」自由に決めて、みんなで遊べるスロットマシンゲーム。もちろん、自作の絵柄を使って、オリジナル版をつくることもOKだ!

●ホラ、こんなふうに➡
自分で絵をつくって楽しもう!

④基本楽器・音階プログラム

ゲームのBGMは自分でつくる!

キーボードで入力した音を、そのままデータとしてセーブできる。つまり、好きな曲を"弾いて"、それを自作ゲームのBGMにできるのだ! スゴイ!

⑤スプライトパターン作成プログラム

カンジンのキャラクターづくりもカンタン!

ゲームのキャラクターをスプライトでつくるプログラム。8×8ドット、又は16×16ドットの大きさでスプライトをつくり、1ラインごと色をつけることもできる。さ、キミだけのユニーク・キャラの誕生だ。

⬆たとえば、ここに登場する ツール君も、こう描ける。

⑥カーソル、ジョイスティック、マウス、入力ルーチン

そして、キャラクターを自在に動かせ!

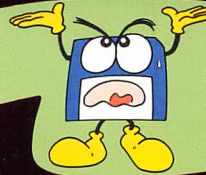
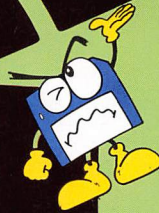
ゲームの中で、キャラクターを動かすための、基本プログラム。さっそく、自作のキャラクターを画面せましと暴れさせてみよう。

連射機能付ジョイパッド⬇
JS-303T 2,000円

⑦シューティング プログラム

さ、いよいよシューティングの術だ。

自在に動きまわる敵キャラを、攻撃するプログラム。⑤でつくった自作キャラクターを入力してシューティングを試してみよう。ミサイルが当ると音がする!
タマを撃つルーチンと、当たり➡判定のルーチンが習得できるハズ。マシン語がわかるキミは、タマのスピードをプログラムしなおして、迫力シューティングにきりかえることもOK!

ゲームづくりに挑戦するなら、

ゲーマーの君も 今日からプログラマー！

グラフィックエディター

好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE

ゲームのタイトル、背景、コリにコッて、自慢しよう。

紙の上に描くのと同じくらいカンタン。スクリーン5～8までサポート。色づかいも最大256色までOK。そして、できあがった絵を拡大、縮少、反転、移動、複写と、まさにやりたいホウダイ。GE（グラフィック・エディター）として、まさに最高の機能を誇ります。もち、その絵をBASICプログラム上に呼びだし、ゲームのさまざまなグラフィックスとして使えるのだ。

新発売モニターCPS-14F1なら、細かいとこまで鮮明描写！

←こんな絵もカンタンに描けちゃうのだ。あとはキミのセンスしだい ウデしだい

特選ゲーム集

キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。

①SOCCER（サッカー）

ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オーバーヘッドキックなんかもできる、なかなかのスグレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ！

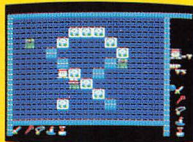
（右はプログラム・リストの一部）

これで動くゾ！

②キャリーフルーツ

「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうまい。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全部クリアできるか。

③奇跡の品物

（プログラム・リスト掲載）

「チャオ」をカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ、"グラフィカル神経衰弱"ゲーム。中身がみごと合うと、不思議な奇跡がおこります。

④ZIG

（プログラム・リスト掲載）

テニスとブロックくずしをミックスした、惑星間"悪魔退治"ゲーム。

これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク●目ざまし時計●ディスクコピー●関数グラフ●MSX-DOS●ベーシックファイラー

いま、F1XD 1台に1枚

期間中、F1XDか、ディスクドライブのHBD-F1、HBD-20Wお買いあげの方にもれなく、プログラミングにカンタン入門できる特製「F1ツール ディスク」をプレゼントします

「特製プログラミングおたすけディスク」（F1ツールディスク） 非売品 をプレゼント

（2月21日～4月20日）

（このディスクは、HB-F1XD・HBD-F1・HBD-20W専用です）

F1ツール ディスク

HiTBiT MSX2

ちょっとかじれば、欲しくなる。プログラミング用プリンタとモニター。

●F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800 新発売
英文3種、和文3種のマルチフォント／JIS第1水準、第2水準の漢字ROM内蔵／24×24ドット／ハガキ印字もカンタンにOK。

●F1モニター CPS-14F1 ¥64,800 3/1発売
14型・アナログRGBモニターディスプレイ／2,000文字表示でダントツ鮮明画像

It's a Sony

連射、スピコン、プログラミング。実力のディスク内蔵マシン

●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン●10キー付き、JIS配列キーボード

BASIC解説書つき

F1XD

HB-F1XD
¥54,800

SONY

HiT BiT MSX2

ついに出た!!
このF1プリンタで
キミのMSXがすぐれシステムに変身!!

春はあけぼの。
やうやうしろくなり行く、山ぎはすこしあかりて、
むらさきだちたる雲のほそくたなびきたる。
夏はよる。
月の頃はさらなり、やみもなほ、ほたるの多く飛びちがひたる。
また、ただひとつふたつなど、
ほのかにうちひかりて行くもをかし。雨など降るもをかし。

春はあけぼの。
やうやうしろくなり行く、山ぎはすこしあかりて、
むらさきだちたる雲のほそくたなびきたる。
夏はよる。
月の頃はさらなり、やみもなほ、ほたるの多く飛びちがひたる。
また、ただひとつふたつなど、
ほのかにうちひかりて行くもをかし。雨など降るもをかし。

春はあけぼの。
やうやうしろくなり行く、山ぎはすこしあかりて、
むらさきだちたる雲のほそくたなびきたる。
夏はよる。
月の頃はさらなり、やみもなほ、ほたるの多く飛びちがひたる。
また、ただひとつふたつなど、
ほのかにうちひかりて行くもをかし。雨など降るもをかし。

和文3種
英文3種!(マルチフォント)
表現力の豊かさで
差をつけろ!

F1XD
F1Ⅱ
F1

It's a Sony

実力でならす、ディスク内蔵マシーン。
●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン●BASIC解説書つき
F1XD HB-F1XD ¥54,800

いまF1XD(HBD-F1、HBD-20W)、1台に1枚"特製プログラミング おたすけディスク"をプレゼント!!(2月21日〜4月20日)

勝つための、スピコン、連射ターボ。
●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター
F1Ⅱ HB-F1Ⅱ ¥29,800

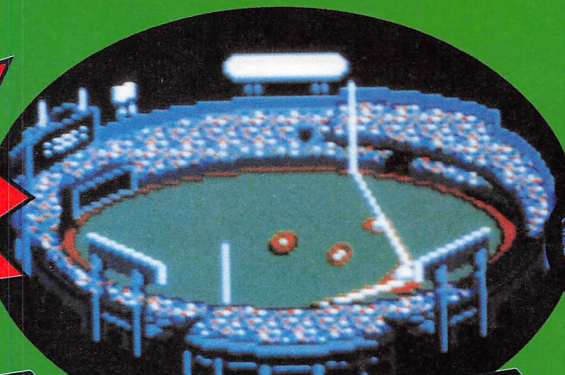
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱ カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

MSX・FAN 4月号 1988 APRIL CONTENTS

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

THEプロ野球 激突ペナントレース

コナミ
☎ 03-264-5678
4月上旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク／新10倍
価格	5,800円

自分のチームを作ったり、コンピュータの受け持つ5球団とペナントレースを戦ったりと、いかにもおもしろそうな野球ゲーム。まずは投手、打者、野手、走者の動作を特殊効果画面で攻略。

ペナントレース開幕

ゲームが発売される4月上旬といえば、高校野球春の選抜も終わり、待ちに待ったプロ野球の公式戦が始まっているころ。日本中が野球で湧いて春本番。野球観戦のあとは、このゲームで自分専用のリーグを作り、勝手にペナントレースを楽しみたいものだ。

ペナントレースは、始めから用意されている6つの球団と自分で作った球団のなかから6チームを選び、プレイヤーがそのうちの1球団を受け持ってコンピュータと優勝を争うゲーム。1シーズンの試合数は、最短の5試合(各チームと1回ずつ戦う)から実際のプロ野球と同じ130試合の間で決められる。試合の結果はディスクや新10倍カートリッジにセーブ可能だ。

用意されている6球団は右の表のとおり。どの球団にも、チームデータという選手の能力を決める数字があり、フライヤーズを例にとると右下の表のようになっている。チームデータの数字の意味はおいおい説明するとして、試合の行われるコナミスタジアムにカメラを移してみましょう。

うわさに聞く個性豊かな6球団

球団名	コメント
FLYERS	足の速い選手が多いフライヤーズ。打力はふつうだけど、投手力の弱さがちょっぴり不安。
RIDERS	打ってよし、走ってよしのライダース。投手力もなかなかで、優勝候補ナンバーワンだ。
KOBE LINES	チーム力がきわだって低い神戸ラインズ「最下位脱出」を合いことばに一応はがんばる。
BRENDS	選手の名前がきわだっておもしろいブレンズ。打力はまあまあだけど、きわめて足が遅い。
PROGRAMS	バランスのいい打力と投手力を持つプログラムズ。ただ、足の遅い選手が多いのが弱点。
DARKS	プログラムズ同様バランスのいいダークス。こちらも足の遅い選手が多いのが弱点だ。

チームデータはこんなふう

FLYERS

BATTER	(打法) R・L	(打率) AVG	(ホームラン) HR	(走力) RUN
●ふあんとむ	R	287	24	99
●ひえん	R	290	32	82
●とむきゃっと	L	342	37	75
●ぜろ	R	337	50	50
●いーぐる	L	307	44	62
●はりあー	R	310	30	44
●たいがー	R	283	29	72
●すかいほーく	L	261	33	65
●もすきーと	L	284	51	81
●らいでん	R	275	26	93
●あるはとろす	R	274	33	86
●ふおけうるふ	L	248	35	70

PITCHER	(投法)	(最高速度)	(防御率)	(スタミナ)	カーブ	シュート	フォーク
●しでんかい	R	160	1.32	43	9	9	9
●みらーじゅ	L	150	2.79	75	3	8	1
●ふおっかー	L	140	2.61	40	9	9	1
●しゅみっと	R	140	2.60	19	9	0	9

 ※画面、データは開発中のものです

アクションシーンを徹底分析する

ガツンと痛いデッドボール

KONAMI
DEAD BALL

デッドボールのときだけスコアボード下にメッセージが表示される。痛さ倍増！

デッドボール。「！」と顔をしかめたポーズが痛々しくて、思わず「うっ」と声が出そう

ホームランデモがスコアボードに！

ホームランを打つと、打った選手がスコアボードに現れるデモが始まるのだ！

00:09
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 R
D 002 2
B 00 0
KONAMI
120m

これがコナミスタジアムだ！

フェンスに激突

顔面強打！

打球の行方は

センター前進

もたもたレフト

ライトです

塁につくセカンド

走るランナー

3塁死守

阿思うショート

塁につくファースト

ピッチャーはどこ？

走るバッター

ファールを追うキャッチャー

KONAMI

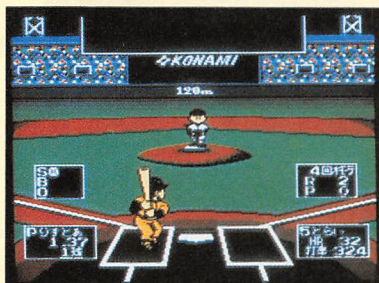
90m

90m

こちらはコナミスタジアム

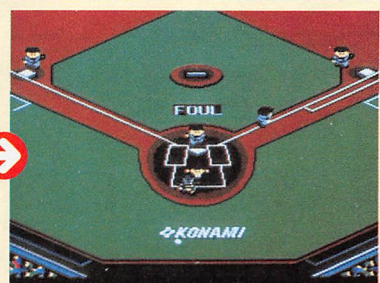
開幕セレモニーにいろんなチームの選手が入りみだれお祭さわぎです！

戦い終わったベンチでは……

負けたチームのベンチはいかにもくやしそうだ

投げるも打つもこの画面

バッターが打つまではバックネット裏から見ている感じの画面。打球が飛ぶと内野全体が見える画面に切り換わる

おっと！　見えないバックネット

ネット裏に向かってファールチップが飛ぶ。ディスプレイからボールが飛び出してきそうで、思わずよけてしまう

大きなファールだと突然何かにぶつかってぼとっと落ちる。これが見えないバックネットなのだ！

投 投球術が楽しめるリアルな設定

ピッチャーは、投げるときのプレートの位置、ボールの速さ、投げるコース、変化球の種類、という4つの要素を組み合わせて投球する。投球術はプレイヤーによって千変万化するが、基本的な素質はチームデータのPITCHER(ピッチャー)の項目に表れている。

データ中の投法というのは投球フォーム。左右のオーバースローとアンダースローがあり、右の分解写真のようにして投げる。

最高速度はピッチャーが元気なときの速球のスピード。疲れるとどんどん遅くなる。このデータを覚えておくと、投球ごとに表示される投球数と球速によってピッチャーの疲労度がチェックできる。

防御率は基本的な打たれづらさを表しているようで、シーズン中に変化したりしない。防御率のいいピッチャーのほうが打たれたときの打球の伸びが少ないようだ。

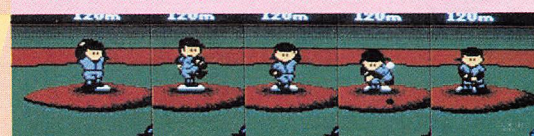
スタミナは何球くらいでくたびれるのかを表している。ピッチャーは疲れると変化球が曲がらなくなったり、コントロールがつきにくくなったりする。スタミナのあるピッチャーは先発、少ないピッチャーは抑えに起用するなど、適材適所を考えないと監督として資質を問われかねない。

カーブ、シュート、フォークは、数字が大きいほど変化球の変化が大きい。下の特殊効果画面をみるとボールの変化の仕方がわかる。

各ピッチャーに合わせた投球術をマスターしないと、むやみに打たれてしまう。日頃の習練が大切なのだ。

ピッチャーふりかぶって投げた！

オーバースロー(右)

⬆右のオーバースロー投手のフォーム。ボールが腕よりも遅れて出てくる感じで打ちづらそう。速球派ぽいところがいい

オーバースロー(左)

⬆左のオーバースロー投手も速球派ぽいフォームだ。左バッターの内角から外角にながれるカーブが、とても打ちづらい

アンダースロー(右)

⬆右のアンダースロー投手のフォーム。腕がよく伸びているので、マウンドの横からボールが飛んでくるように見える

アンダースロー(左)

⬆左のアンダースロー投手は左バッターにとっては天敵。内角球は背中を通るように見え、外角球はすごく遠く見える

ボールの高低の変化

⬇ボールの軌跡を写真上で再現。高めに変化させるとベース手前でホップしているように見える

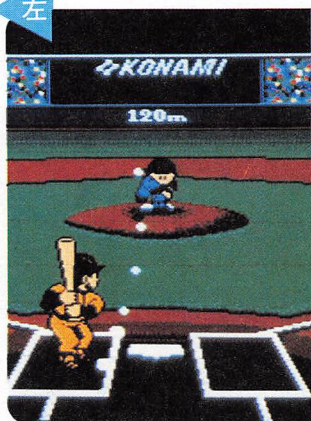
高

⬇低めに変化させると地面をはうような球筋になる。ベースの手前でバウンドすることもある！

低

ボールの左右の変化

⬇右投手だとシュート、左投手だとカーブが画面上で左に曲がる。遅いボールほど大きく変化する

左

⬇右投手のカーブと左投手のシュートは画面の右に向かって変化する。写真はカーブの軌道だ

右

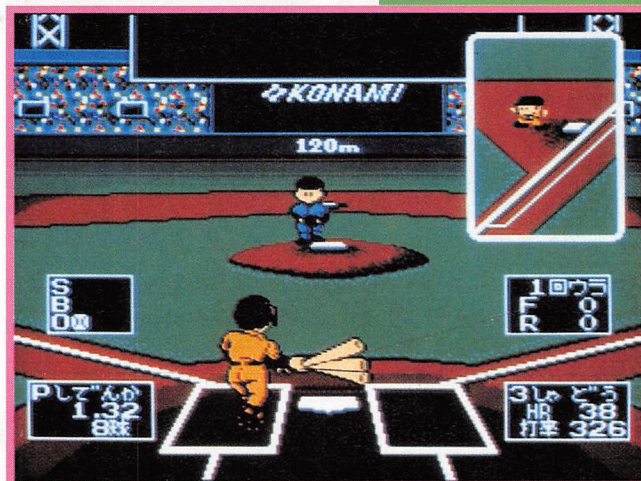
打 打撃はピッチャーとのかけひき

打撃陣のデータはRとLが右打ちと左打ち、AVG(アベレージ：打率)とHR(ホームラン数)だけ。打率のいいバッターの打球は速く、ホームラン数の多いバッターの打球はよく伸びるようだ。これらのデータも基本的なもので変化しない。

試合が始まるまえに打順を決めるのは監督でもあるプレイヤーの仕事。打者は全部で12人いるので、ピッチャーを除く8人がスターティングメンバーになり、代打陣として4人がベンチに残る。

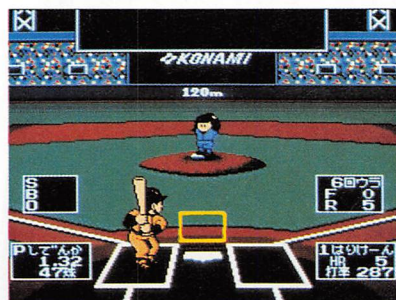
バッティングは、ピッチャーが投げたボールがホームベースにとどくまでに、ピッチャーのしかける変化球に合わせてバッターボックスの中を左右に動き、ベースにとどくかとどかないかというタイミングでボールの高さを見きわめてスイングする。これらすべてをコンマ何秒という時間で操作するのだから、実戦さながらの緊張感がある。しかも、バットを振るタイミングを早くするとひっぱったことになるし、逆に遅めに振れば流し打ちになる。とことんリアルにできているのだ。

実際の野球と違うのはハーフスイングがないことくらい。スイングを途中で止めると、空振りになったりバントしたことになったりする。

3とおりのスイングを使い分ける

バッターがバットを3本持っているのではない。スイングの種類によってバットの位置が変わるのを示したもの。まんなかと上下の3とおりに変わる

スイング音がブンブン

バッティングフォームの分解写真。ハーフスイングはなく、スイングを途中で止めると空振りかバントになる

ストライクゾーンを見きわめる

選球眼が大切!!

ボール球を打とうとしても、空振りか当たりそこねになることが多い。ストライクゾーンにきた球だけを選んで打つのがバッターの基本なのだ！

わきを締めて引っぱる

打球はレフトへ。このぶんだと外野手は追いつかないだろう。もしや2塁打？

気持ち早めに思いきってバットを振れば引っぱれる。早すぎると空振りになる

引きつけて流し打ち

1－2塁間を抜けて打球はライトに。流し打ちのライト前ヒットは職人芸ぽい

バットを振りたくなるところをグッグッとコンマゼロ1秒遅らせて流し打ち

守

守備は読みとすばやい判断がコツ

守備陣は打球の方向によって内野手のうちの3人が勝手に塁につくように動くので、プレイヤーが操作するのは残りの3人。この4人がフォーメーションを組んでいるような感じでまったく同じように移動するため、どの野手に補球させるかがポイントになる。

内野守備ではだれが塁につこうとしているのかを見きわめるのが大切。打球を追っているつもりでまったく関係ない野手を動かしてしまい、平凡なゴロをヒットにしてしまうことがある。

外野守備は読みの勝負。打球の飛ぶ方向を読み、すばやく外野手を操作しないと、平凡なフライを長打にしてしまったりするのだ。

ランナーがいるときにダブルプレーやトリプルプレーができるのはあたりまえだが、ときたま補球後の送球を暴投するというとんでもない珍プレーをするヤツもいたりする。これもリアリティの一種。

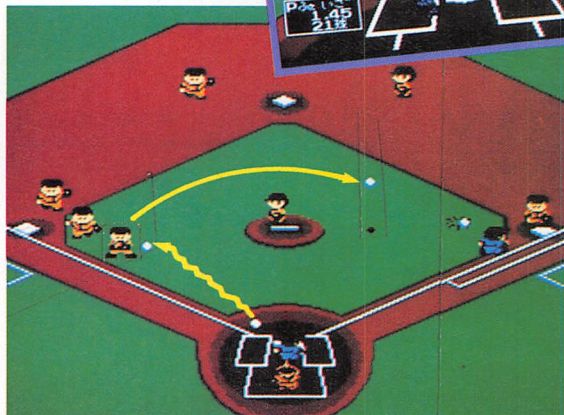
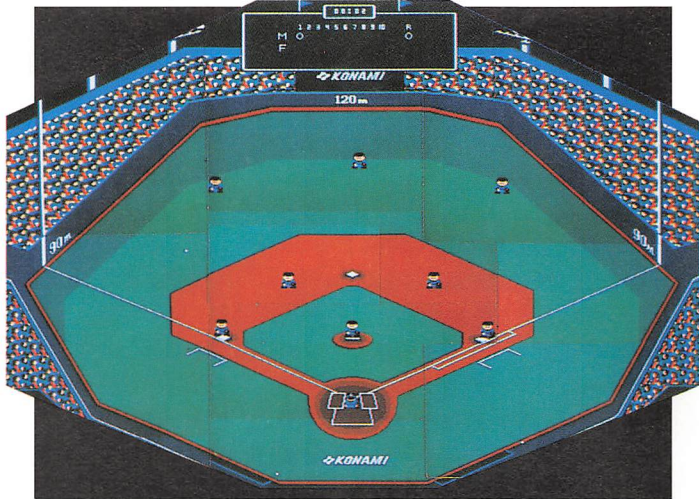
暴投だー！

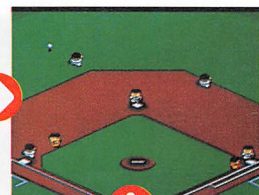
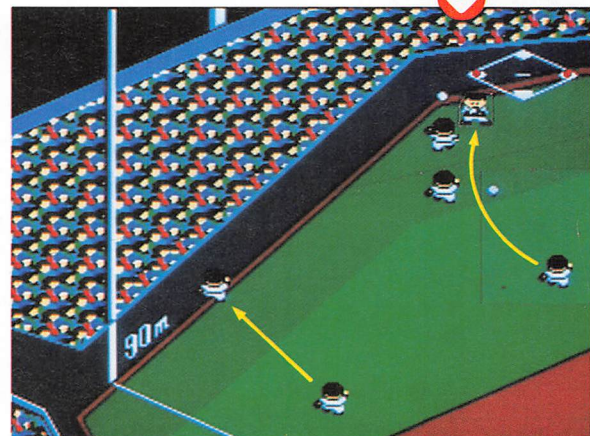
⬆暴投やエラーは試合をドラマチックに演出する。選手に悪意なし

野手の配置と守備範囲

打球が飛ぶまでは、野手は下のスタジアム写真のところでじっとしている。外野手の場合、バックネット裏から見ている画面から内野全体が見える画面に切り換わった瞬間から操作しないと打球に追いつかないことが多い。

内野守備は適材適所に

➡ボールがバットに当たった瞬間に打球の飛ぶ方向を推測して野手を操作。始めのうちは野手の配置や打球の方向が読みにくく、当たりそこねの打球でも外野までいってしまうことが多い。要訓練！

⬅サードの守備を再現した特殊効果画面。打球に向かって前進して補球、ファーストへ送球！ 結果はクロスプレイのアウト

外野守備はカンで操作

➡「ぱこん」球音と同時に飛び先を考える！

⬅打球は左中間へ。追う外野手を決めないと

⬅結局センターもレフトも捕れず、ヒットになった。フェンスまでころがる球を補球して2塁へ送球！

走 走力が点を取るポイントになる

セカンドへ走塁!

⬆1塁ランナーの走塁。2塁の手前でヘッドスライディングする!

投手のスキを見て盗塁

➡ピッチャーの足が上がるとウインドウ内のランナーがスタートをきる!

➡ランナーはウインドウの外へ。内野全体の画面に切り換わる。なぜかバッターは消失

うっかりしてるとけん制球!

⬅けん制球もこの画面

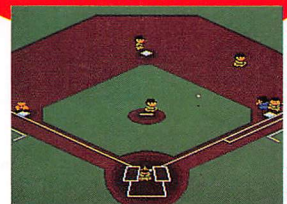
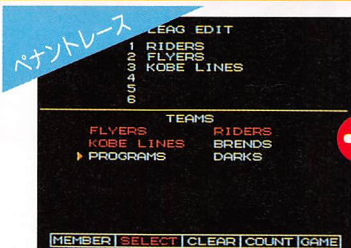
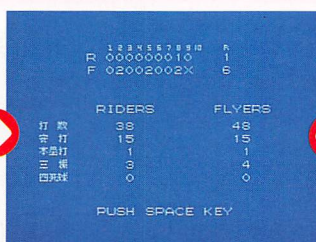
足の速さを決めているのはチームデータのRUNの項目。ここが極端に低いと、フェンスを直撃してもライトゴロなんてことがある。逆に足の速いバッターだと、ボテボテのゴロでも1塁セーフになったりする。

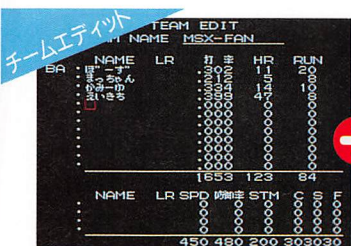
投球や打撃と同じように走塁の操作もかなり複雑。ランナーは打球とともに走り始め、つぎの塁の少し手前からスライディングして塁につき、そのまま止まってしまう。サードコーチャーになったつもりで、状況に応じた進塁や帰塁の指示を出さないとならないのだ。

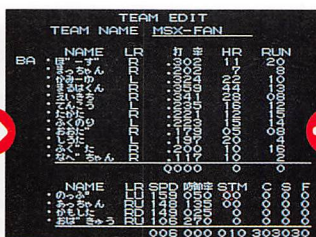
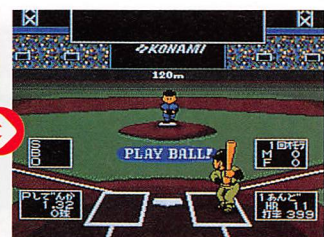
ランナーに指示を出すのはバッターが打ったあとだけではない。ピッチャーの足が上がった直後に進塁の指示を出せば盗塁するし、盗塁させておいてバッターが打てばヒットエンドランになる。ただし、盗塁の指示を出したときはランナーのリードが大きくなるので、ピッチャーのけん制球に気をつけないと刺されるかもしれない。

これだけ複雑な操作も、ランナーの状態が一見してわかるマルチウインドウのおかげで苦にならないからふしぎ。

遊 遊べる機能がもりだくさん

このゲームは遊び方の奥が深い。メインとなるのは冒頭でもいったペナントレースだが、このペナントレースにしても、始めからある6球団でプレイするほかに、チームエディットで自分のチームを作って参加したり、とどのつまりまるっきり新しいリーグを作って楽しんでもいい。2人プレイモードで友人と戦ったりもできるし、コンピュータ同士の対戦を見ているだけの観戦モードもある。

⬆ペナントレースに参加できるのは6チームまで。自作の球団も参加できる

⬆ゲーム終了後その試合での三振の数などがスコアといっしょに表示される

⬆試合結果が出たあとにペナントレースの途中経過(順位など)が出てくる

⬆チームの名前と選手の名前を入力し、打者や投手のデータを決めていく……

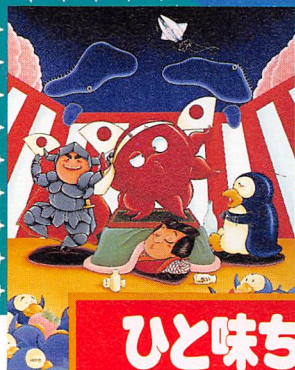
⬆打率などの数値は1チームの上限が決まっていてその範囲内で振り分ける

⬆実際に自分で作ったチームで試合する。このほうが思いこみが激しくなる

あの『パロディウス』を特別ページと完全マップで大研究

パロディウス

PARODIUS

～タコは地球を救う～

コナミ
☎03-264-5678
4月下旬発売予定

発売はちょっと先だけど、コナミの力作(?)『パロディウス』があんまりおもしろいから、はやくもドーンと完全攻略。

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	新10倍
価格	5,800円

ひと味ちがう工夫がにくい

基本的にはグラディウスシリーズのパロディだけど、新しい要素も加わってパロディとしてだけではなく純粋に楽しめるゲームだ。

新しい要素がいくつかある。キミの操作するキャラを5人の中から選ぶこと。『ツインビー』ではおなじみの「ベル」を使ったパワーアップ。敵も自機もやられたときの爆発パターンが文字になること。おもにこれらが新しい要素としてあげられる。こういった「要素」はあくまでもあとからついてくるものだけど、おなじみのゲームパターンだけに新鮮な気持ちにさせてくれる。ほかにもSCCを搭載したクラッシック音楽をBGMにするなど、楽しい工夫がいっぱいだ。

この7つならんだ四角がとれる装備を示している。各装備の説明は右ページ

ウェポンゲージ

ベル

このベルを取ると色によって8種類の効果が得られる。ベルの種類は右ページの説明で

バグ退治の勇者たち

タコ
「わてはいろんな星の人に夢を与えとりまんのだす」

ペンギン
「夢大陸のつぎは宇宙やて。デートどないしよ」

ゴエモン
「バグだかバカだかしらねぇが、もうおしめぇよ」

ポポロン
「魔物退治ときいてはじっとしていられません」

ビッグバイパー
「おんぼろだすががんばりますさかいよろしゅうに」

芸術は爆発だ!!

↑まずはふつうに敵を撃ってみると……

↑爆発しないで「ひ」の文字になったりする

↑つぎに「ひ」が「で」になってしまった

↑今度は「ぶ」になった。お○らみたい

↑最後はビックリマーク。で、敵は消滅した

新しく加わったもののひとつがこの爆発パターン。左の写真を見ればわかると思うけれど、敵や自機はやられると爆発するのではなくて「ひでぶ！」などの文字になるのだ。

ストーリーもちゃんとある

ふざけたようなこのゲームにもストーリーはあった。意外にもじつはまじめなゲームだったのだ(うそ)。

←うーん、どこかで見た日記だけど……

↑これが主人公のタコくん。関西ダコ(?)

←これはバグかな？知ってるけど教えない

↑地球のすぐ近くにバグがせまっている

←なぜかひな段から5人がせり出てくる

↑5人そろっていよいよ戦いの始まりだ。負けないぞぉ

パロディウス 全6ステージ マップ大公開

発売前から全ステージを見せてしまうのはなんだけど、『パロディウス』のおもしろさは見ただけじゃわからない。ここに載せたマップや写真をながめつつ、いろいろな想像をめぐらせて発売するのを待っていてほしい。いわゆる観光ガイドと思ってここのページを読んでいこう。将来自分がプレイしているときのことを頭の中でシミュレートして楽しむもよし、ふーんとただただながめているもよしというわけだ。

このページには切り取り線も入っているので切って壁にでも貼ってみよう。

ステージ1 ウル星

史上最大?!のモアイ像登場

酔っぱらったペンギンに鼻くそとばすモアイ像。コナミを代表するおなじみキャラクタの巨大版や新キャラたちが、いきなりのっけのステージ1からじゃんじゃん登場してキミにせまる。

注意!! このステージのどこかにエクストラが

『パロディウス』にもエクストラステージがある。しかもここにはいろいろな特殊装備、例えば「下付ダブル」なんて装備も出てくる。最後には意外な試練も待っている。

↑これがステージ1のエクストラステージ。どこにあるかはおしえられないけど、おもしろいことうけあいのおすすめステージだ!

顔の表情が豊かなデカモアイ

↑ステージ中盤の試練、デカモアイ。やたらとデカイ

→目をギョロギョロしてほっぺをへこませる

→今度はほっぺをふくらませて、やっぱり目を動かす

→ついに鼻の穴をおっぴろげて鼻くそのような弾を撃ってきた

↑鼻の穴めがけておもいっきり撃て

↑はやく倒せば小鳥が出てくるのだ!

ペンギンの弱点はへそ

↑くるくる回る小ペンギン

↑小ペンギンは菊一文字で攻撃

↑親玉はへそをねらって攻撃しよう

←こんな顔になったらもうおわりだ

武器も豊富にズラリ勢ぞろい

装備の名前もパロディ

各ステージ中盤に出るカプセルには、取るとルーレット式に装備を選ばなくてはいけないものがある。

←ルーレットのときは黄色の表示が左から右に流れる

速うなんで!	ミサイルや!	上付ダブル?	多い日も安心	分身の術や!	何〜やそれ!	バーリアッ!
従来のスピードのこと。装備も関西弁	ミサイルのこと。今回は形がこっている	ダブル。エクストラはこれじゃなきゃ!	なぜかレーザー。子供にはわからないね	オプションもついに分身になっちゃった	ようするにスカのこと。装備なしになる	フォースフィールドのこと。形もさまざま

ベルは8種類

特殊な効果が得られるベルは敵を倒すと出てくる。撃つたびに色が8種類にかわるので選んで取ろう。

←画面内の敵を全滅させられる。最初に出るベルだ

←上から下、下から上へとワープできるようになる

←菊爆弾が出て水平ラインの敵を攻撃できる菊一文字

←アップレーザーが使えるようになる。かなり強力

←右から左、左から右へとワープできるようになる

←これを取るとスクロールも敵も止めることができる

←敵にぶつかっても平気なドリルになってしまう

←上下に広がるベクトルレーザーが使えるようになる

ステージ2 勝負星

ジャンケンが明暗を分ける

いちかばちかのジャンケン勝負がキミの運命を左右する。なみいる敵を必死にかわしても最後のジャンケンに勝てなくては最初からやりなおし。途中にはビームの雨も待ちかまえている。

モアイがうしろから迫る

←ステージ2の宇宙空間では小型モアイがうしろから飛んでくる。うしろに回りこめ

→小型モアイ。というよりは標準サイズかな

しつこく追いかけてくるやつ

←こいつは全ステージとおしてもいちばんしつこい。追われるまえに倒そう

←振り切ろうと思ったけれど

↑通りすぎてからまたもどってきて、なかなかはなれてくれないのだ

↑結局は倒しておかないととてつもなくやっかいな敵だというわけだ!

↑こいつが進路をふさぐ。やたらかたくて1発では倒せない

ビームは縦横無尽

↑ここでのビーム攻撃は反射神経だけがたよりだ。ちょろっとビームの頭が見えたら

↓突然びゅっとビームが飛んでくる。スピードは3段階は取っておきたい

↑ビームは縦横かまわず飛んでくる。画面全体を見ていないとすぐやられてしまう

選ぶは3つに1つ

→パーを選択したところ。さあ勝負だ!

←ここが問題の三択部分。

↓敵も出てきていよいよ勝負。ジャンケンホイ

←→あいこのときは戦いだ

ステージ3 落下星

根気が大事!! 落石にも注意

もぐらたたきのようにいたるところからモグラが出たりもぐったり、ハンマーがジグザグに飛んできたり、はたまた岩が落ちてきたりとにぎやかで過酷な落下星。最後の敵はテルテル坊主だ。

上下にふられるな

←ハゼのような魚が上下にふらふら揺れて飛んでくる。つられて動くと弾があたらない

→いったいなんの魚かな。青や赤に変わる

モグラたたきみたい

←モグラが投げる武器はなぜかつるはし

↓にょきにょきっと出てくるモグラ

↑出たり引っこんだりしながらつるはしで攻撃してくる。鼻先をねらって撃てば倒せるのだ!

うしろからもハンマーが

←こいつが攻撃のいやらしいハンマーだ

↓油断してるとうしろからハンマーが

↑突然うしろから突っこんでくるなんてすごくひきょうだ。逆にうしろに回りこんでやっつけよう

落石に耐えるのだ

←動きが止まり岩が落ちてくる

→まだまだこのへんは余裕だね

←じつはオプションがじゃま!

→かなり落ちてきた。ガンバ

←クリアは目の前。気を許すな

→やったー! 耐えぬきました

意外にもひもが弱点

←この小さなテルテル坊主がいくつも飛んでくる

→上からテルテル坊主が降りてきた

←撃つと「やめてー!」と叫ぶのがかわいそう

↑からだではなく上のひもをねらわなければダメだ

↑とうとうひもを切った。テルテル坊主は落ちていく

ステージ4 迷星

お菓子でできたこのステージは、じつは上下にワープしなければ通れない迷路になっている。途中、背景が点滅して通り道すらわかりにくくなるのでよーく注意して進もう。

おばさんパワーに負けるな

注意!! このステージのどこかにエクストラが

エクストラステージはどれもスクロールしてみるまでは先のわからない迷路になっている。判断を誤ると通れないぞ

迷路は上下にスクロール

上下のつながり

ここの上下両方の地面が切れている部分は上下ワープできるところだ。利用しないと先へ進めない

上のほうの敵の動きをよく見て

さっとすばやくワープ!

背景が点滅する

このへんからしばらくの間背景が

約2秒間消えてしまうのだ

見えているときにまわりの状況をしっかり覚えておこう

く・ち・び・る

まずくちびるが出てきたときに集中攻撃をひとつにあびせる

くちびるが左右にわかれるので右側のくちびるをひたすら撃つ

右側を倒すと左側のが右に来る

全部倒せばやっと抜け出られる。なかなかめんどうな戦いだ

気持ちわるいくちびるだ

くちびるが撃ってくる武器の入れ歯

強敵!!双子のおばさん

ついにおばさんの登場だ。すごい顔

スカートを持つと中央めがけ突進する

右側のおばさんを倒すと左側から右側へ

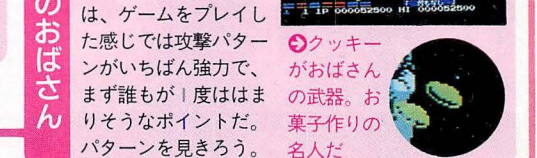
ステージ4のラストは壮絶なおばさんとの戦いだ。このおばさんは、ゲームをプレイした感じでは攻撃パターンがいちばん強力で、まず誰もが1度ははまりそうなポイントだ。パターンを見きろう。

クッキーがおばさんの武器。お菓子作りの名人だ

ステージ5 妖星

怪しい雰囲気の妖星。お地蔵さん、木魚、火の玉、そとばなどなどなんだか縁起が悪い。

不気味で過酷なステージだ

注意!! このステージのどこかにエクストラが

このステージにもエクストラがある。どれもむずかしい

はねるお地蔵さん

左が普通の顔。右がはねたあとのいやらしい顔だ

突然お地蔵さんが浮いてきて

下を通るとはさまれるぞ

お地蔵さんは着地して少しすると顔が変わる

不気味な火の玉

縁起の悪いキャラ

このステージに出てくるキャラクタはどいつもみな縁起の悪いものばかり。地面にはがいこつまでいて攻撃してくるありさまだ。

ゆらゆら飛んでくる火の玉。色も変わったりする

火の玉は点滅しながら飛んでくる

こんなものが飛んでくるなんて

ぽくぽくぽくと動いている木魚

消えている間は撃ってもダメ

火の玉は見えにくいので注意

難関!!連続地蔵

このステージの終わりには4つのお地蔵さんの連続攻撃がある。ここはせまくて大変だからベルを使おう!

ふつうにいってもいけないわけじゃないけどやっぱりきついよね

普通に行くと

すばやくすりぬけないとすぐにやられてしまうのだ

こんな苦労は2度としたくない

ベルを使おう

お世話になる便利な白ベルだ

まず連続地蔵の手前で白ベルを

ぎりぎりまでねばってがまんする

うしろにさがればかってにワープして地蔵の部分はクリア

目玉妖怪?

攻撃するとからだをすぼめ、目を閉じて涙を落とすのだ。でも気持ち悪い

このステージのボスキャラはなやましげなかっこうをした女の目玉妖怪だ。攻撃すると「いやん!」とかいうのでついつい攻撃の手をゆるめようとしてしまいがちだが油断禁物。

沙羅曼蛇のリップルレーザーみたいな攻撃だ

ステージ6 要星

いよいよ最終ステージに到着だ。いきなり隕石が飛んできたり、つぶつぶやらが行く手をはばみ、途中行き止まりまである超難しいステージだ。最後の敵は今回はヒ・ミ・ツ。

息つく間もない最終面だ!!

隕石が飛んできたー

ステージ6が始まるとすぐ隕石が

隕石は当然破壊できないからね

こいつは『グラ2』のときの隕石に似てるなぁ

つぶつぶはひたすら消せ

なるべく進路は広く取るように

後方からの敵にぶつからないよう

白ベル(ヨコワープ)が必要!!

ここではベルは絶対逃せない

まえは行き止まり。横ワープだ

毎度お世話になる白ベル。こいつはかなり活躍するぞ

ぐっとこらえて、右側の安全を確認したうえで

うしろにさがれば自動的にワープできる。これでこの難関は突破できるわけだ。ベルは重要なアイテムなのだ

針が落ちてくる

針の連続攻撃だ

上にへばりついたやつを見逃すな

これが針。背景にとけこんで気づかないことがある

次から次へと連続して針が落ちてくる。

うまく間をすりぬければこんなもの楽勝

はさまれるな!

柱のようなものの動きが速い

やたらと進路がせまいよー!

脳みそを撃て

でっかい脳みそが突然現れた

脳のやや上のあたりが弱点のようだ

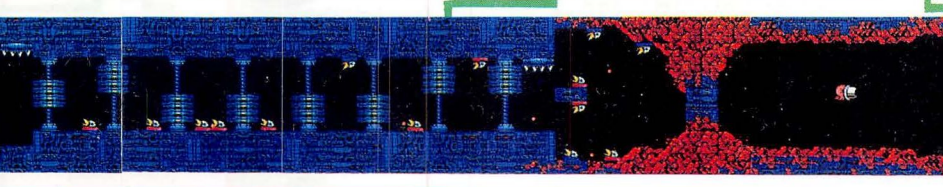
脳みそは上下にひょこひょこ動くぞ

脳が撃ってくる弾。花みたい

最後の敵とは?

今回は最後の敵とエンディングデモはおあずけ。「バグ」とは? これぐらいはゲームをして自分で見ないとね。というわけで健闘をいのる。

発売前！ なのに完全!! クリア目前マップ!!!

パート1

中立衛星ラムサ

キミの旅立ちの星である中立衛星ラムサ。この星に出現するエスパーや民間人たちは、もちろん先制攻撃などしてこないので、彼らを攻撃すれば、ノーダメージで経験値を集められるぞ。

①BIOルーム

いわゆる病院だ。ここでは体力とサイキックパワーをタダで回復させてくれる。また、初診のキミには体力回復剤、Yontry（ヨントリー）を3本くれる。白衣の天使とはまさに彼女のこと。一生、世話してもらいたいな。

②こっとうや

こっとうやなんて名乗っているくせに、店にはこっとう品など見あたらない。でも、店長にYontryを3本あげれば、アイテムのマップPETが手にはいる（上の写真参照）。ありがとネ。

③BIOキープ

ここでは、仲間のエスパーを3人まで保存してもらえる。大きい冷凍カプセルかなんかがあるわけだ、たぶん。セーブのほうが手間がかからないしラクだけど、パーティの順番をいれかえられるのは便利だ。

④トランスルーム

中には物質を一瞬にして転送してしまう装置がある。でも、正確には物質が一瞬にして転送されてきてしまう装置なのだ。つまり、受信しかできないわけ。ゲーム後半では、重要な移動手段になるぞ。

⑤リペアルーム

ここでは、アンドロイドの改造をしてくれる。ただしそのために必要なパーツは、キミたちが持ちこまなければならないんだ。新しいパーツを手にいれたら、すぐにこの部屋にきて、パワーアップしようね。

⑥こっとうや

ここの店には、実はとんでもないこっとう品が置かれている。マップPYを欲しがっている店長に、のぞみの物を渡してみよう。すると、店の奥にある、重要な星に通じる転送装置を使わせてくれるぞ。

イバニーズ星・I

中立衛星ラムサである程度レベルをあげたら、次はここ、イバニーズ星に足を運んでみよう。この星の4Fにはゲートがあって、それによって星全体が2つの大きなエリアに分けられている。まずはやさしいほうのエリア、イバニーズ星・Iから攻略するのがかしこいやり方だ。この星からはスペースキーに手を置いて、すぐに敵を攻撃できる状態で移動するといいだろう。

①BIGストック

BIGストックとは金庫室のことだ。各BIGストックによって、とびらの開け方がちがうけど、ここでは、とびらを壊して中のものを手にいれればいいぞ。箱の中身はマップPO。あまり意味のないアイテムだ。

② 将校室

この部屋にはいると、いきなり警報装置が鳴りひびいて、部屋の主である将校が襲ってくるぞ。無事に彼を倒すことができたら、その死体を調べてみよう。するとVIPカードが手にはいるぞ。

③NRSルーム

NRSルームというのは、かんたんに説明すれば、薬置場ってことになるかな。

この部屋を調べると、苦労もなしにYontryが10本も手にはいるぞ。最高100本まで持てるので、10回ほど出入りしよう。

④シャッター

このシャッターのガードは固い。あるパスワードを入力しないと開けることは不可能なんだ。そのパスワードは、オーバーハイム星で入手できるぞ。このゲームでは、こういうタイプの足かせが多いんだ……。

⑤BIGストック

ここのBIGストックを開けるには、サイキックでとびらを破壊すればいいんだ。すると、その中には……なぁんにもない。マップPETが見つかる、と書いてる本もあるけど、実はゴミすらはいってないぞ。

⑥大エレベータ

イバニーズ星のIとIIとを結んでいるのが、この大エレベータだ。大といっても、別にグラフィックが変わるわけでもないんだけれど。このエレベータを使うためには、その手前のシャッターを開けるのが先決。

イバニーズ星・II

攻略の順番でいくと、ここは、オーバーハイム星・フォステックス星のあとに紹介するべきなんだ。でも、ゲーム後半になると、イバニーズ星・I・IIを続けて移動する機会が増えるので、連続してこのふたつの星のマップがあったほうが便利だ。

①大エレベータ

これはイバニーズ星・Iに続いている大エレベータだ。そしてこの先にシャッターがあるわけだけど戻ってくるときもパスワードを入力しないと中にはいれないのだ。めんどくさいけどしかたないネ。

②トランスルーム

この部屋にある転送装置は、受信専用のものだ。このゲームにおける転送装置の役割はとても重要で、転送装置を使わないとぜったいに脱出できない星なんてのもあるんだ。

③コントロールルーム

アルテック星の周囲には迎撃衛星が配備されていて、接近する宇宙船を撃退している。その衛星はここでコントロールされているんだ。サイキックで部屋を壊してしまえば、アルテック星に行けるようになる。

④BIGストック

ここのBIGストックの守りは厳重で、パスワードを入力しなければ、とびらはピクリともしないんだ。フォステックス星で得られるパスワードを打ちこむと……。中にあるのはマップPY。素直によろこべないな。

⑤プリズン

帝国軍の監獄であるこの部屋、中にはひとつの輝くカプセルが置かれている。その中には人の気配がする……。助け出す、というコマンドを選んでみると、ホアイウッドというエスパーを救出できるぞ。

⑥ラボ

ラボ、つまり研究室では、開発中のアンドロイドのパーツが手にはいる可能性が高いんだ。この部屋を調べると、チアーBというアイテムが手にはいる。必要なマップを自動的に選んでくれるパーツなんだ。

オーバーハイム星

この星ではかならず、ウッチャムというエスパーを仲間にいれよう。彼女の持つデュプラストというサイキックは、ゲームのクリアにはかかせないもの。涙を飲んで、今まで育て上げてきた仲間の誰かと別れなければならない。ただし、たまにデュプラストを持っていないウッチャムもいるから気をつけてね。

①BIGストック

BIGストックには、まちがったとびらの開け方をすると、シャッターが降りるものがある。ここでも、壊す以外の方法で開けると、せっかくのマップLEが取れなくなる。

②NRSルーム

ここのNRSルームでも、部屋を調べれば40本のYontryを発見できるぞ。飲めば体力が最大値まで回復するこの便利アイテム、残りの本数が少なくなってきたらNRSルームで補給するようにしよう。

③ARMストック

ARMストックというのは、帝国軍の武器や防具が置かれている部屋なんだ。この星のARMストックにはONYANKO3（オニャンコ）というアーマーが隠されているんだ。遠慮などしないで、ありがたく盗んでしまおうね。

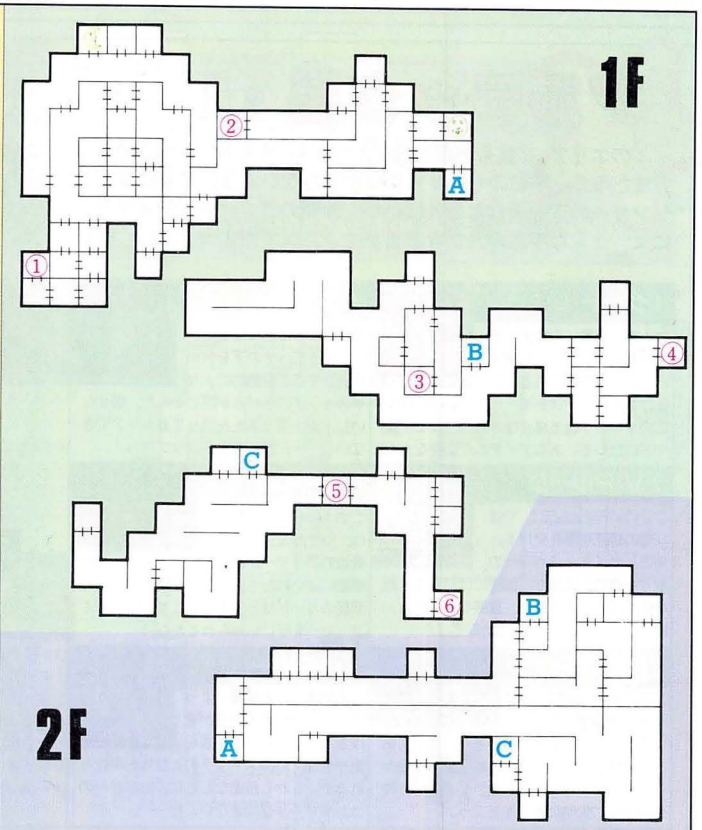
④ラボ

このラボの中を調べてみると、コンバースというアイテムが手にはいる。これは、自分達のいる位置をマップの上に示してくれるという、アンドロイド用のパーツなんだ。リペアルームでくっつけてもらおう。

⑤バイオビースト

ここにはタトゥールメンというバイオビーストがいて、通路をふさいでいるんだ。この敵を倒すためには、遠くにあるフォステックス星まで出向き、どこかにあるターボガンを手にいれなければならない。

⑥COMシステム

COMシステムからは、いろいろな情報が引き出せるんだ。この部屋ではパスワードを聞き出すことができるけれど、それにはまず、アンドロイドにコーラックというパーツをセットしなければならないぞ。

マップの記号の説明だ
Aとかのアルファベット（エレベータ。同じ記号どうしがつながっている）
①とかの数字（なにかがある部屋。内容は記事中に）
ポートIN（宇宙船入港口）
ポートOUT（宇宙船出港口）

マップの記号の説明だ
Aとかのアルファベット（エレベータ。同じ記号どうしがつながっている）
①とかの数字（なにかがある部屋。内容は記事中に）
ポートIN（宇宙船入港口）
ポートOUT（宇宙船出港口）

FAN・ATTACK

アンドロイドより頼りになる(!?) 完全マップで攻略だっ!!

サイキックウォー
SF ROLE-PLAYING GAME
PSYCHIC WAR COSMIC SOLDIER 2

KGD星域同盟と帝国軍。争い続けるふたつの国家。100年間の戦いの後の平和。それはわずか4年の歳月。そして今、ふたたび戦いが始まる。超能力戦士たちの熱く激しい戦いの日々が！

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
4月下旬発売予定
（ROM版は発売日未定）

媒体	ROM	2DD
対応機種	MSX MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	8K	128K
セーブ機能	パスワード	ディスク
価格	7.800円	8.800円

★記事中の写真はすべてディスク版のものです

戦闘シーンはリアルタイムだぞ

このゲームでは敵と出会ったとき、すばやく攻撃をしないと一方的にやられてしまう。いつでも先制攻撃ができるように、スペースキーに手を置いておこう。一瞬の判断がキミの運命を左右するのだ。

↑基本画面。アンドロイドは大きいが、3D迷路はあまりに小さい

↑これが戦闘シーンだ。早い話がサイキック・ビームでの押し合いだ！

使えるエスパーをこき使おう

強大な帝国軍にたちむかうのに、キミとアンドロイドだけでは、心細いね。というわけでこのゲームでは、冒険の途中で3人までのエスパーを仲間にすることができるんだ。

エスパーたちは、それぞれ個性的なサイキックを持っている。さらにレベルが上がるにつれて、右の表にある3つのサイキックも使えるようになるぞ。
育てるのが楽しみだ。

レベル	必要な経験値	手にはいるサイキック
1	20	
2	80	
3	160	
4	250	シールド
5	350	
6	500	
7	600	
8	800	サクション
9	1100	
10	1500	
11	2000	
12	2600	メガシールド

■サイキック一覧表

サイキック名 / 使用可能な仲間	効果
ビーム / 自分	すべてのエスパーが生まれつき持っているサイキック。敵を攻撃するほかにとびらなどを壊すときにも使う。
テレポート / 自分	敵の攻撃を回避して、戦闘から逃げるサイキック。失敗することもあるので、あまり期待しないほうがいい。
シールド / 全員	敵のビームを防ぐサイキックだ。しかし、敵のサイキックパワーが強いと、かんたんに貫通されてしまう。
サクション / 全員	敵から受けたダメージを、自分のサイキックパワーに変換できる。自分より弱い敵には有効なサイキックだ。
エンパス / ホアイウッド	仲間の傷を治して、体力を最大値にまで回復できる。しかし、サイキックパワーを回復することはできない。
ハイパー / ホアイウッド、ドゴロフス、ピオン	ビームのパワーを増大させるサイキックだ。この能力を持つ者がいれば、ビームの破壊力は倍化してくれるぞ。
デュプラスト / ウッチャム	降参させた敵に変身できるサイキック。帝国軍を倒すためには、なくてはならないとても重要な能力だ。
プレトメモリ / ディクト	特定の場所を、完全に記憶するサイキック。下のプレトリフトとともに、絶対に必要な能力だ。
プレトリフト / ディクト	プレトメモリで記憶した場所にテレポートするサイキック。出現地点で敵と合うことはなく、それが重要だ。
メガシールド / 全員	シールドの数倍の防御力を持つシールドを張るサイキック。ただし、セルマー星の敵に対しては効果がない。
マグニファイ / ?	究極のサイキック。詳細不明。

発売前！なのに完全!! クリア目前マップ!!!

フォステックス星・I

ゲーム前半で、とっても重要な星といえるのが、このフォステックス星だ。この星をスミからスミまで歩きまわれば、イバニーズ星やオーバーハイム星での問題を解決する方法が、おのずと見つかるはずだ。まずは地下のエリアから攻略していこう。

①BIGストック
すでになじみとなってしまったBIGストックには、かなり後の星で役に立つだろうアイテム、マップADAKが手にはいるぞ。このBIGストックを開けるには、サイキックビームでとびらをぶち破ればいいんだ。

②トランスルーム
ここには転送装置がある。しかし、受信専用なので、星から出るにはポートOUT(宇宙船出港口)まで行かなければならないぞ。ポートIN(宇宙船入港口)から遠いのでツライ。

③BIGストック
この星で2つめのBIGストックにいくと、なんとマップ以外のアイテムが手にはいる。VIPカードでとびらを開ければ、カートリッジESUNIKUNが見つかる。ターボガンのパワーアップ用のアイテムなんだ。

④BIGストック
3つめのBIGストックはマップがはいっている。2つめのBIGストックにあんないい物があったから、ここにも期待してたのに……。とびらをビームで壊せば、マップRONが手にはいるぞ。

⑤NRSルーム
キズついて涙デルデルのキミ、フォテックス星にもちゃんとNRSルームはあるんだ。だから、安心して敵と戦って、キズつきまくっても大丈夫。でも、ここへ来るまでに死んだ場合の責任は持てないよ。

⑥BIGストック
ここが、この星で4つめのBIGストックだ。ここのとびらは、ビームで壊してしまえばいい。中にあるのは、マップTATU。じつは、マップのはいったBIGストックてのは、ほとんどガードが手薄なんだ。

B1F B2F B3F B4F

フォステックス星・II

フォステックス星・IIではIと同じくらいアイテムや情報が得られる。その質は高く、すべてがゲームをクリアするためにあるといえる。だが、それらを守る敵たちの質もまた、以前の星よりもグンと高いぞ。この星ではプレトメモリ・リフトの使い手、ディクトというエスパーを仲間にするのを忘れずにね。

①NRSルーム
この星の敵たちの強さは相当なもの。このエリアに来るまでに、かなりのYontryを使ってしまう。でも、残りの本数を気にしなくても、ここのIIにも、NRSルームがあるから大丈夫。この部屋の前に来たら、キズついた仲間たちにすぐYontryを飲ませてあげ、上限の100本まで新しいカン(もしかするとビン!?)を盗み出そう。これで安心してケガができるぞ。

②BIGストック
このBIGストックは厳重にロックされているけど、VIPカードがあればカンタンに破れるんだ。中にはいっていたのは、ターボガンという強い武器。カートリッジを交換すれば、ファイヤービーム、アイスビームなどの光線を撃てるんだ。これを使えば、オーバーハイム星で通路をふさいでいた、あのバイオビースト・タトゥールメンを倒すことができるぞ。

③COMシステム
ここのCOMシステムを調べると、コーラックというアイテムが手にはいる。これをアンドロイドに装着すれば、あらゆる暗号を解読できるようになるんだ。

さらにCOMシステムを調べると、わけのわからない暗号が見つかる。コーラックを装着してくれば、これもまともなパスワードになって読めるんだ。早くリペアルームに行って、パーツを装着してこよう。

④ARMストック
強い敵によって守られたARMストック、なんかアヤシイ気がする。中にはいると思った通り、ONYANKO3よりも丈夫なアーマーMOMOKO6が見つかる。さいわいあたりには誰もいないことだし、全員のぶんを盗み出してしまおう。このアーマーを身につけていれば、敵から受けるダメージをかなり減らせるんだ。これで安心して強い敵たちとも戦えるね。

2F 3F

マップの記号の説明だ Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている) ポートIN(宇宙船入港口)
①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に) ポートOUT(宇宙船出港口)

パート2

アルテック星・I

いよいよゲームも後半、アルテック星にやって来たぞ。この星の敵たちは今まで以上に強く、発射するビームもシールドでは防ぎきれないほどだ。しかし、キミたちもかなり強くなっているのだから、多少のことでは倒される心配はないだろう。

①BIGストック
ここのBIGストックを開けるためには、VIPカードが必要だ。開いたとびらのむこうには、ターボガン用カートリッジKARMUCHが置いてあるんだ。これをターボガンにセットすると、冷凍銃になるのだ。

②VIPルーム
さすがにVIPルームというだけあって、ここでは重要なアイテムが発見できる。部屋にはいると、いきなり10人の敵と連続戦闘になる。ヤツらを倒して部屋を調べると、TEAESクリスタルが見つかるぞ。

③トランスルーム
この部屋では、初めて送信専用の転送装置にお目にかかれる。装置を動かすには、Eパックというアイテムが必要だ。電話を使うのにテレカがいるようなものだね。この転送装置の転送先は中立衛星ラムサだよ。

④COMシステム
このCOMシステムからは3つめのパスワードを引き出すことができるぞ。もちろん、アンドロイドにコーラックを装着していないと、まったく意味不明だけどね。ここにくるまでの通路には、たくさんの敵が待ちぶせしている。部屋にたどりついても安心はできないぞ。なぜなら、帰り道も同じ場所に敵がいるからだ(固定キャラってやつね)。キミや仲間の体力は大丈夫？

⑤ゲート
『網膜パターン照合センサー付属ゲート』とは……わからない。早い話が、敵の姿に化けないと通れないんだぜ、ということだ。ということは、ウッチャムの持つサイキック・デュプラストの出番なわけだね。ただし、このゲートを通れるのはデスデモーナという敵に化けている場合だけだ。それ以外の敵に化けて通ろうとしても、ダメージを受けて体力を半分にされてしまうぞ。

1F 2F 3F ゲート

アルテック星・II

このエリアで、誰もが頭を悩ますのがARMストックへの侵入方法だろう。手前のセンサーにつかまらないようにするには、センサーの下を通らなければいい。仲間のエスパー・ディクトには、そんな手品みたいな芸当ができたはずだよね。

①ゲート
アルテック星・Iにあったゲート同様、ここでも網膜パターンを照合されるんだ。化ける相手はデスデモーナでいいのだけど、このゲートを通る場合はさらに、シェア星で手にはいる、あるアイテムが必要なんだ。

②VIPルーム
ここのVIPルームでも、やはり敵の連続攻撃を受ける。体力とサイキックパワーの残りを確認してから、部屋にはいろう。敵を倒すことができれば、重要なアイテム、BLOODクリスタルが見つかるぞ。

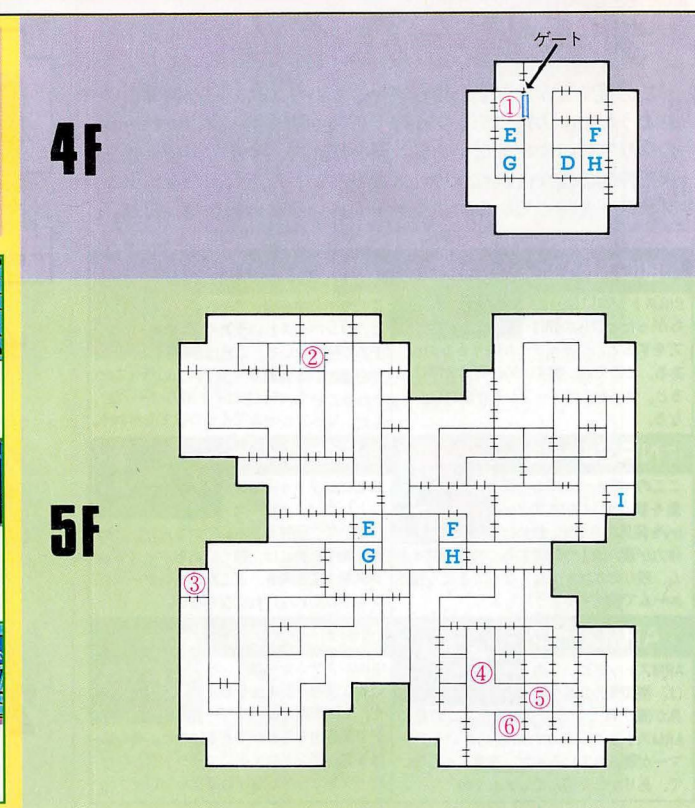
③BIGストック
ここのとびらをビームを使って破壊しよう。すると中のものが手にはいるぞ。隠してあったのはEパックという、転送装置を動かすために必要なアイテムだ。いざという時のために、大切にとっておこう。

④センサー
通路のこの地点にはセンサーがあって、その下を何かが通過すると自動的にARMストックのとびらが閉じるんだ。壊せないし、デュプラストを使ってもクリアできないし……。頭が痛いトラップだね。

⑤ARMストック
このARMストックでは、SKEBAN9という最強のアーマーが得られる。でも、それは部屋にはいれたらのこと。とにかく、この部屋のガードはとても固い。キミはうまくアーマーを手にいれられるかな。

⑥保安ルーム
この部屋にある装置によって、このフロアの保安が管理されているんだ。装置を動かせば、ARMストックのとびらを開けられるぞ。しかし残念なことに、センサーのコントロールはできないんだ……。

4F ゲート

マップの記号の説明だ Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている) ポートIN(宇宙船入港口)
①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に) ポートOUT(宇宙船出港口)

アルテック星・III

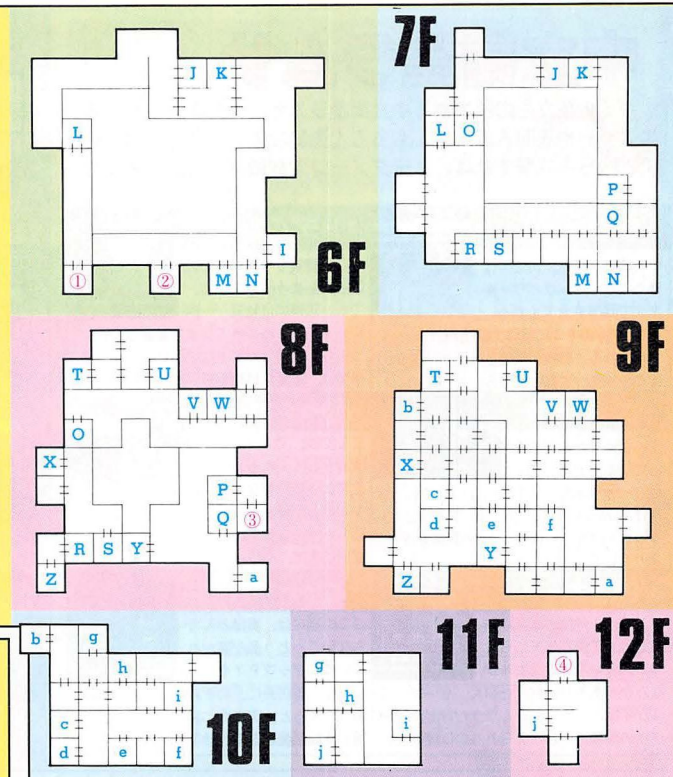
このエリアからは、通路のいたるところに、サイコバリアーというトラップがしかけられている。こいつにひっかかると、仲間とキミの中の、誰か2人の体力が半分になってしまうんだ。Yontryをたくさん持って行動したほうがいいね。

①トランスルーム
ここにある転送装置は、なんと5つの星へ自由に転送できるんだ。ただし、5本のレバーがそれぞれどの星に対応しているかわからない。部屋の手前で、あらかじめセーブしておこう。

②BIGストック
このとびらは、VIPカードを使って開ければいい。そこには、ターボガン用カートリッジGEKIKRAがはいっている。これをターボガンに装着すれば、ある特定の敵を溶かすことができる。すごいパワーだぞ。

③トランスルーム
ここにある転送装置は、残念なことに受信しかできないんだ。6Fにある転送装置が5つもの星に転送できるのに、こちらの装置はちょっと悲しいものがある。これは、まだ見ぬシェア星からの受信装置だ。

④サイコバリアーコントロール
この部屋にある装置によってサイコバリアーがコントロールされているんだ。こいつを破壊してしまえば、もう手痛いダメージを受けなくてもすむぞ。それにしても、いちばん上のフロアにあるなんて……。

7F 6F

シェア星

このシェア星にはポートINもポートOUTもない。この星に来るには、アルテック星の転送装置(Pレバー)を利用するしかないし、星から出るにも転送装置を使うしかない。NRSルームもない、この閉鎖された星に来るまえには、Yontryをたくさん用意しよう。

①トランスルーム
アルテック星6Fにある転送装置のPというレバーを押すとこの受信装置に転送されるんだ。経験をつまずにこの星にきてしまったのなら、エリアの反対がわにある転送装置にたどりつくことはできない。

②BIGストック
中のアイテムを取るため、とびらを壊そう。中に隠されていたのは、マップIRA。ゲーム中に手にはいる最後のマップだ。このゲームではいまいち、マップが何に役立つのか分からない。悲しいものがあるわけやね。

③VIPルーム
ほかの星のVIPルーム同様、敵が10匹連続で攻撃してくる。さすがに敵も強く、レベルの高い仲間たちでもちょっと苦しい戦いを強いられる。勝てば敵の死体からSWEATクリスタルを発見できるぞ。

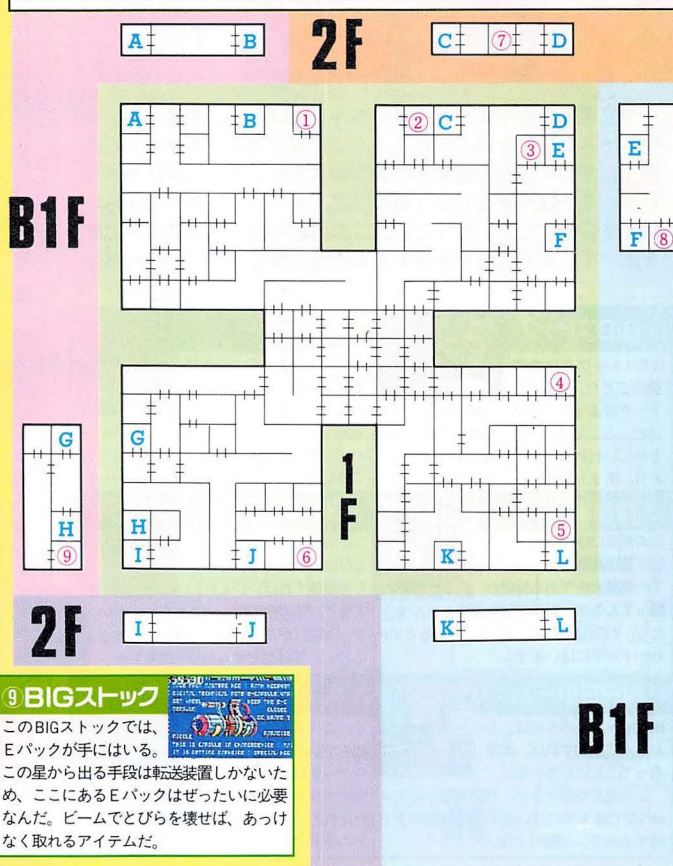
④保安ルーム
ARMストックのとびらを操作できる。が、通路にあるセンサーまではコントロールできない。こんなことアルテック星にもあったよね。ふたたび、仲間のエスパー・ディクトが力を発揮してくれるってわけだ。

⑤サイコバリアーコントロール
このシェア星にも、通路のいたるところにサイコバリアーが設置されている。なによりも先にこの部屋に来て、オートレイガンコントロールを破壊してしまえば、通路を移動してもダメージを受けなくなる。

⑥VIOストック
IDバッチのある、この部屋にはいるのは一苦労だ。とびらには網膜パターン照合装置があるし、手前の通路にはセンサーまであるし……。ここはひとつ冷静になって、うまい方法をじっくり考えよう。

⑦トランスルーム
この星から脱出する唯一の手段が、この転送装置を使うことだ。転送先はアルテック星。もしキミがアルテック星のサイコバリアーを破壊していない場合、かなり悲惨な逃げ道になるおそれがあるんだなぁ。

⑧ARMストック
今まで、ARMストックといえば、アイドルの名前のついたアーマーが置いてある部屋だった。ところが、このARMストックでは、ゲーム中最強の武器、サイコガンが手にはいるぞ。なんか、すっごく得した気分だね。

⑨BIGストック
このBIGストックでは、Eパックが手にはいる。この星から出る手段は転送装置しかないため、ここにあるEパックはぜったいに必要なんだ。ビームでとびらを壊せば、あっけなく取れるアイテムだ。

2F

1F 2F B1F

マップの記号の説明だ Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている) ポートIN(宇宙船入港口)
①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に) ポートOUT(宇宙船出港口)

セルマー星

いよいよ最後の舞台、セルマー星だ。キミや仲間のエスパーのレベルが最低でも12以上はないと、この星で冒険するのはちょっと苦しいかもしれないぞ。この星では、まず最初にサイコバリアーのコントロールを破壊するべきだ。なにしろ、フロアを上に行ったり下に行ったりするからね。次に、フロアに点在するコンソールにクリスタルをセットし、自爆装置を動かすんだ。これでこの星は大爆発するぞ。そして、脱出ポッドを使って、この星を後にするわけだ。その過程はかなりつらいけど、問題が起きたらよく考えて、キミの信じる行動を取ってみよう。エンディングは近いぞ。

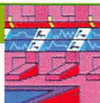
⑥GDシステム

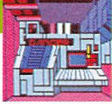
この部屋にはいるためには、3つのコンソールに正しくクリスタルをはめなければダメだぞ。部屋の中には自爆コンソールがあるんだけど、なんと、これがパズルになっているわけだ。5つのパネルを全部特定の絵にすれば、自爆装置が動き出し、部屋を通り抜けられるようになるんだ。

①サイコバリアーコントロール

この星にも、イヤというほどのサイコバリアーが、通路のいたるところにあるぞ。ここにあるオートレイガンコントロールは、1Fと B1Fにあるサイコバリアーを管理しているんだ。なるべく早いうちにここへ来て、コントロールを破壊してしまおう。後がとってもラクになるんだ。

⑦コンソールA

自爆装置を動かすには3つのコンソールにクリスタルをはめればいいんだ。星の危険度を示すレベルをブルーからイエローへ、イエローからレッドへ移すためには、クリスタルをはめる順番が大切だぞ。まず、このコンソールでは?????クリスタルをはめて、レベルをブルーにしよう。

②トランスルーム

中立衛星ラムサの某所にある転送装置を利用すると、セルマー星のこの受信装置に転送されてくるんだ。つまり、キミたちがこの星で、はじめて足を踏みいれる部屋というわけだ。この星にある転送装置はこれだけなので、星から出るには、ポートOUTか脱出ポッドを使うしかないぞ。

⑧コンソールB

ここが2番めに来るべきコンソールなんだ。コンソールとコンソールのあいだはかなり距離が離れていて、エレベータのつながりも複雑だ。サイコバリアーを破壊しておけばラクなんだけどね。このコンソールには?????クリスタルをはめて、レベルをイエローにしよう。

③オペレートルーム

この部屋を調べてみると、相棒のアンドロイドが「なにかあるみたいだけど、取れないよ」と教えてくれる。このアイテムの正体は、脱出ポッドを動かすためのパーツなんだ。これを取るためには気持ちいいことをすればいいんだ。ホテルでできて、ふたりでできる、アレのことだ(アブネー)。

⑨ホテル

敵の本拠地のまっただなかだというのに、なぜかホテルがあったりする。そのうえ、この忙しいときに、アンドロイドのヤツは誘いをかけてくるし……。えーい、据膳食わぬはなんとやら、気合いをいれてニャンニャンしてやるぜ! と、はずかしいが、これが正しい選択なんだよ、まったく。

④COMシステム

この部屋にあるコンピュータからは、この星を自爆させるための、重要なメッセージを入手できる。しかし、そのためには、アルテック星で手にいれたパスワードを、コンピュータに入力しなければダメなんだ。でたらめにパスワードを入れても、メッセージを見るのは不可能だぜ。

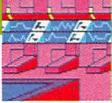
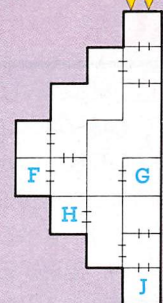
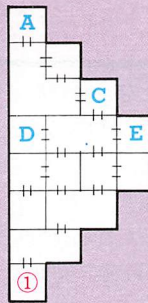
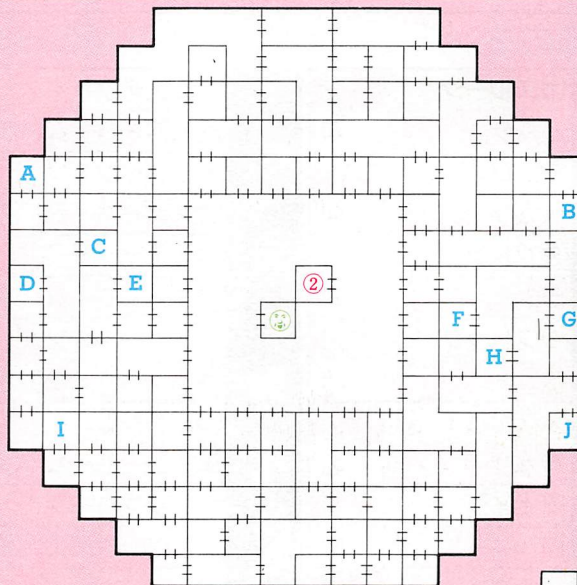
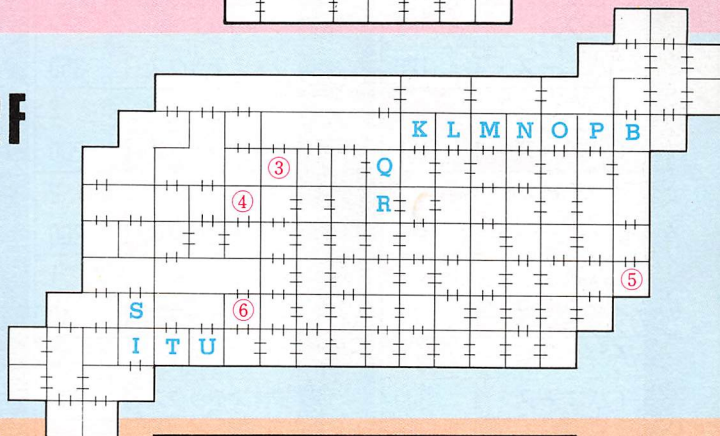
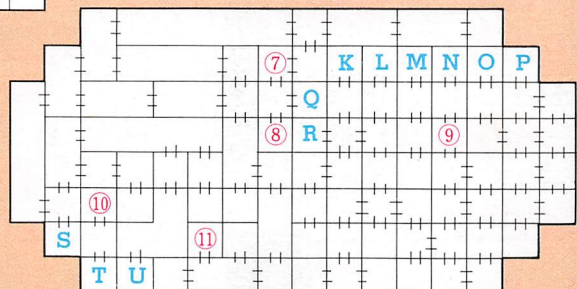
⑩コンソールC

コンソールA、Bを正しくクリアしてきた人は、このコンソールになにをはめればいいかわかるよね。そう、最後に残った?????クリスタルをはめればいいんだ。これで、自爆コンソールのある部屋にはいれるようになるぞ。なかなか、長い道のりだったわけだ、これが。

⑤脱出ポット

自爆装置が動き始めたら、急いでこの部屋にある脱出ポッドにパーツをセットして、この星から一刻も早く脱出しなければならないぞ。しかも、ただそれだけじゃダメなんだ。今まで一度も使っていないサイキックがあったはず。それを使ってみればうまくいくかも……。

⑪サイコバリアーコントロール

B1Fにあるオートレイガンコントロールを破壊しても、なぜか2F・3Fに来るとダメージを受けてしまう。それもそのはず、こんなところにもオートレイガンコントロールがあるんだから。こいつを破壊すれば、今度こそ、サイコバリアーで2度とダメージを受けなくなるぞ。

B1F

1F

2F

3F

マップの記号の説明だ

Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている)

①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に)

ポートIN(宇宙船入港口)

ポートOUT(宇宙船出港口)

サイキックウォー

KGD星城のみなさん大紹介!

KGD星域で存在が確認されている種族は、なんと60種。女の子の種族もいれば、ロボットのような種族もいる。

ここでは、すべての種族の姿、名前、出現する星、種別、体力を表にしてみたんだ。この表をなんとなくながめていれば、実際プレイ中に彼らに出会ったとき、「こいつは強いから逃げようか」とか、「こいつはエスパーだから仲間にしよう」なんて具合に判断できるかも……。

表の見方

名前	①種別
出現する星	②体力

①ここに書いてある0〜4までの数字は、0＝民間人、1＝仲間、2＝人間型、3＝ロボット型、4＝不定型生物、を示している。

②ここの数字は、その種族の体力だ。とうぜん数が大きいものほど強いんだ。体力が何千なんて種族もいるぞ。

全部のモンスター&登場キャラがのってるぞ表

名前	①種別	出現する星	②体力
カスルージ	2	ラムサ	70
シュロス	1	ラムサ	40
ミントン	0	ラムサ	42
ジフトック	0	ラムサ	40
ポスポポイ	0	ラムサ	45
フェイク	2	イバニーズ・Ⅰ	90
オーグス	2	イバニーズ・Ⅰ	120
バルクピース	2	イバニーズ・Ⅰ	150
マッチビレジ	3	イバニーズ・Ⅰ	180
パムス	1	イバニーズ・Ⅰ	28
アンダーMT	3	イバニーズ・Ⅱ	800
テスモアーダ	2	イバニーズ・Ⅱ	650
MOT-38	3	イバニーズ・Ⅱ	500
スライン	2	イバニーズ・Ⅱ	400
ホアイウッド	1	イバニーズ・Ⅱ	40
シュステッド	2	オーバーハイム	300
グレゴリン	2	オーバーハイム	250
メルティ	2	オーバーハイム	200
タトゥールメン	4	オーバーハイム	800
ウッチャム	1	オーバーハイム	32
シェクマローン	3	フォステックス・Ⅱ	450
ジャメロ	2	フォステックス・Ⅰ	350
テステティン	2	フォステックス・Ⅱ	250
セイレーヌ	2	フォステックス・Ⅰ	200
ドゴロフス	1	フォステックス・Ⅰ	40
ブロップ	3	フォステックス・Ⅱ	600
バフェボッツ	2	フォステックス・Ⅱ	450
テレテレ	2	フォステックス・Ⅱ	380
ゾンメー	2	フォステックス・Ⅱ	280
ディクト	1	フォステックス・Ⅱ	32
ウェルスデン	3	アルテック・Ⅰ	1400
ズボイボ	2	アルテック・Ⅰ	1100
DOS-51	3	アルテック・Ⅰ	900
デスデモーナ	2	アルテック・Ⅰ	750
ブグフリジ	2	アルテック・Ⅰ	600
B-9L1	3	アルテック・Ⅱ	2400
セグモント	2	アルテック・Ⅱ	1800
イェノエー2	3	アルテック・Ⅱ	1500
ルゴローネ	4	アルテック・Ⅱ	3500
ピオン	1	アルテック・Ⅱ	100
フィールファム	3	アルテック・Ⅲ	3200
ARB-7	3	アルテック・Ⅲ	2900
ロングフレド	2	アルテック・Ⅲ	2500
SOLT-2	3	アルテック・Ⅲ	2200
アンバートゥー	4	アルテック・Ⅲ	5000
ヒルスタン	3	シェア	4200
スティーマー	2	シェア	4000
ランドゾーン	2	シェア	3600
パインファム	2	シェア	3200
スプリン	1	シェア	200
ルーチェスハイ	3	セルマー	5600
オベラル	2	セルマー	5200
ミドルウッド	3	セルマー	4600
ヌボーム	2	セルマー	4000
スリフライ	4	セルマー	8000
シビルボム	2	セルマー	7200
サウスサン	3	セルマー	6800
チプチャイ	3	セルマー	5400
パジェット	2	セルマー	6200
パスカバー	3	セルマー	5900

アビイスへ向かうだろう。そこで待っているのは写本……

ポニーキャニオン
☎03-221-3161
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	11,800円

Ultima IV ウルティマIV 最終回

そして月日は流れた。冒険者を飲みこんだおおいなる旅も、その終わりを迎えようとしている。ブリタニアの城、3つの宮殿、8つの町、4つの村と7つの迷宮。情報とアイテムを結集してアビイスへと向かうのだ。

迷宮に石、村にギルドあり

ブリタニアに来てからどれだけの時が流れたのか? 時計もカレンダーもないこの世界ではそれを知る術(すべ)はない。2つの月の満ち欠けが時間を表しているのだとしても、数えられるものではない。わかっているのは、宮殿や町に住む人々との会話を書き記した紙片の数が200枚を越えたことくらいだ。

ともに旅を続けている仲間の成長ぶりには、目を見張るものがある。大きなダメージを受けることを覚悟して宝珠に触らせたかいがあった。

いつ終わるとも知れなかった旅も、そろそろ終着駅が見えてきた。村を訪ね、迷宮を探索し終わったとき、アビイスに向かうための情報とアイテムがそろう。

「ことば」を記した紙片と真実の書、愛のロウソク、勇気の鐘、そして3つの部分からなるカギを持ち、舵輪(だりん)で強化した船に乗る。アビイス島の西岸にある湾から入りこむ。「時の流れより永遠であり、昼と夜の繰り返しよりはてしなきもの」を求めて……。

この「読み切り連載ウルティマIV」はこのへんで幕を閉じる。が、ストーリーはこの先まだけっこう長い。思い切り苦しんで楽しんでください。

ブリタニアの村

村は大陸に3つ、孤島に1つ、合わせて4つある。このうち、バッカニアーズ・デンとベスパーにはカギや六分儀が購入できるギルドがある。

町が徳のためにあるのだとすると、村はストーリーのためにあるといえる。情報の盥(たらい)回しは終わり、昼間の首都高速環状線のように渋滞していたストーリーが深夜の東北自動車道のように走り出すのだ。

ブリタニアの迷宮

ブリタニアには7つの迷宮があり、その名前は誠実さに対するDeceit（ディシート：不実)、慈悲の心に対するDespise(ディスパイス：軽蔑(けいべつ))のように、徳の対句になっている。ダンジョンの大きさは、1フロアが8×8部屋(六分儀が使える)で地下8階まで。地下8階には「変化する祭壇(さいだん)の間」がある。

ふつう迷宮には2つの特殊なものがある。1つは触った者の能力を上げる宝珠。もう1つは「変化する祭壇の間」で使う石だ。石の使い方、すなわち徳と原理の関係がわかれば、祭壇の間で3つの部分からなるカギが手に入る。

また、ストーリーとは直接は関係ないが、ディシートのダンジョンの地下2階のように、宝箱がゴロゴロしているところもある。

緯度ーE′J″　経度ーP′A″……ディシート(不実)の迷宮
緯度ーE′D″　経度ーF′L″……ディスパイス(軽蔑)の迷宮
緯度ーK′I″　経度ーE′I″……ダスタード(ひきょう者)の迷宮
緯度ーB′E″　経度ーH′O″……ロング(不正)の迷宮
緯度ーB′L″　経度ーJ′M″……コブトス(貪欲)の迷宮
緯度ーG′G″　経度ーD′K″……シェイム(恥辱)の迷宮
緯度ーP′A″　経度ーO′P″……ヒスロス(物欲)の迷宮
※位置は六分儀で測定したもの

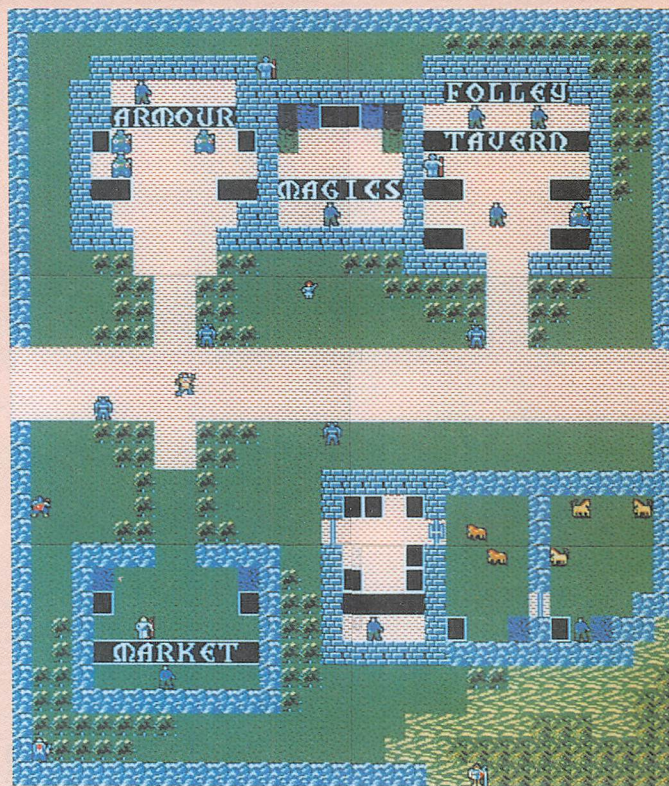
偉大な村ポウ
Paws

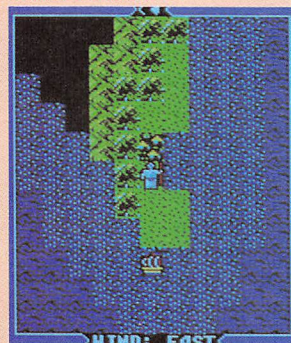
しゃべる馬がいたり、口に出せないくらい重要なアイテムの番人がいたり、たしかに偉大な村だ。

ポウで売っている食料はすばらしい。正確に計ったわけではないが、ほかで売っているものより減りが少ないようだ。食料をまとめ買いするならここにかぎる。

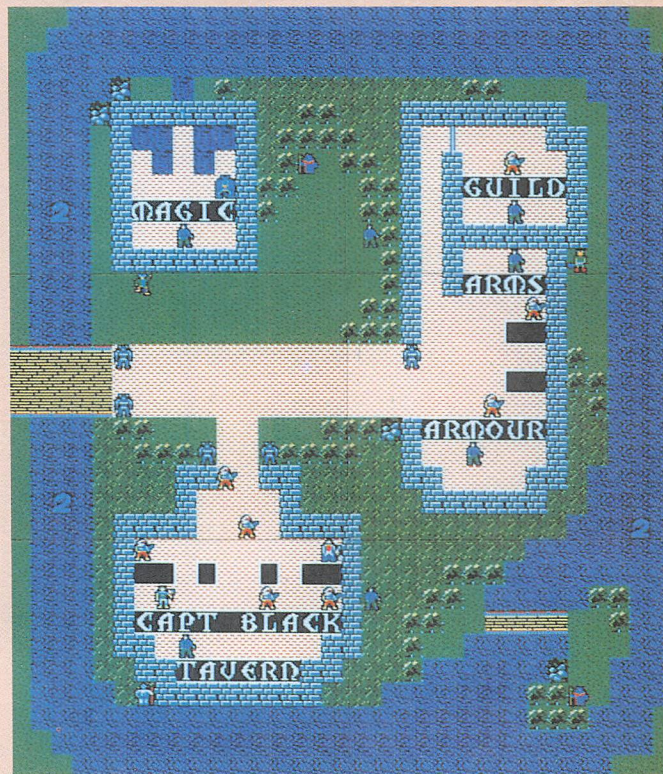
⇩村の入口にて撮影

マジックスの建物の裏にいる若い魔術師のジングルズはコーブに住んでいるメントリアン先生を紹介してくれる。先生はゲートトラベルの呪文を教えてくれるのだ。

この村の名物はフォーレ酒場で売っているフォーレイというビール。この酒場の双子のバーテンがユーに住むカルムニのことを教えてくれた。マンドレイクはじつに重要な薬草である。

海賊の村バッカニアーズ・デン
Baccaneers Den

さすがにガラの悪い村だ。川にいるモンスターは戦いを挑んでくるし、大きな足をしたトロルのブリガントは「顔をどけろ」などという。

この村に来る理由はほぼ2つ。１つはキャプテン・ブラックの店で、ブリテインでセバスチャンから聞いた謎の答えを探すこと。もう１つはアームズという武器店でマジックソードやマジックワンドといったものすごく高価な武器を購入することだ。

⇩村のある孤島にて

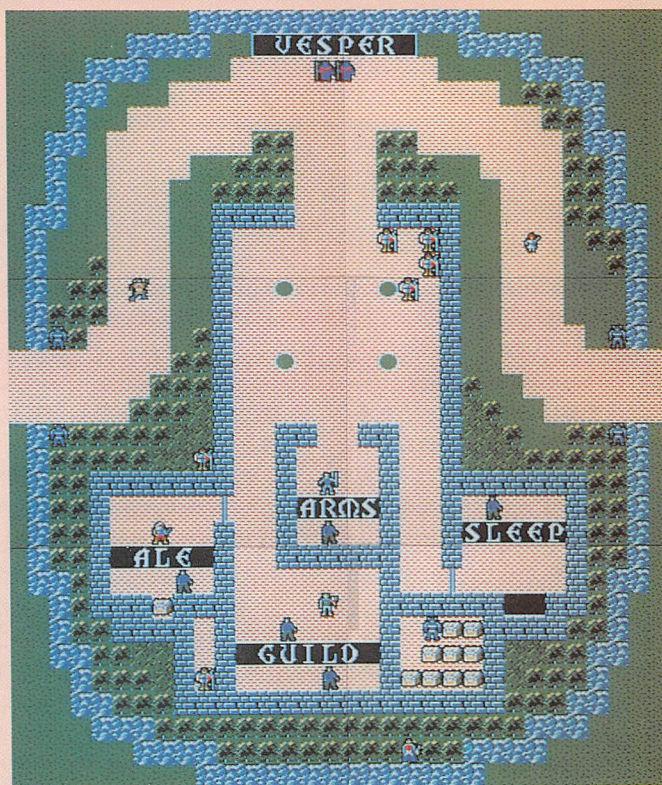
また、コソドロのシャイロックと小さくなっている男のスニフレトに会っておくのも重要。シャイロックはヒスロスの迷宮への入り方を、スニフレトは「空気より軽いもの」のありかを知っている。使い方はトリンシックの町に出没するアイザック。

公正な村ベスパー
Vesper

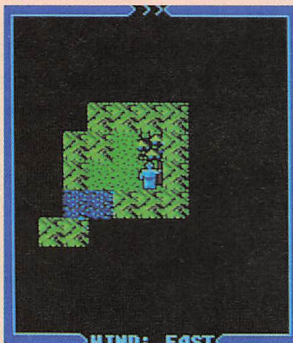
村のなかに建物が1つしかないのはここだけだ。村の中央にある大きな建物のなかには、魔法のカギやマップ替わりになるジェム、そして旅の必需品ともいえる六分儀などを売っているギルドがある。船を使わなくても訪ねられるギルドもここだけだ。

建物の入口あたりに4人の羊飼いは、謙譲の徳に関する情報を話してくれる。なかでもジェムの教えてくれる謙譲のマントラの話と、シンプルの神殿の位置の話が重要。

道化のシャズブットの思わせぶり。思い出となった今は笑って許せるが、当時、話の内容を記していた手が震えてしまったのは事実だ。

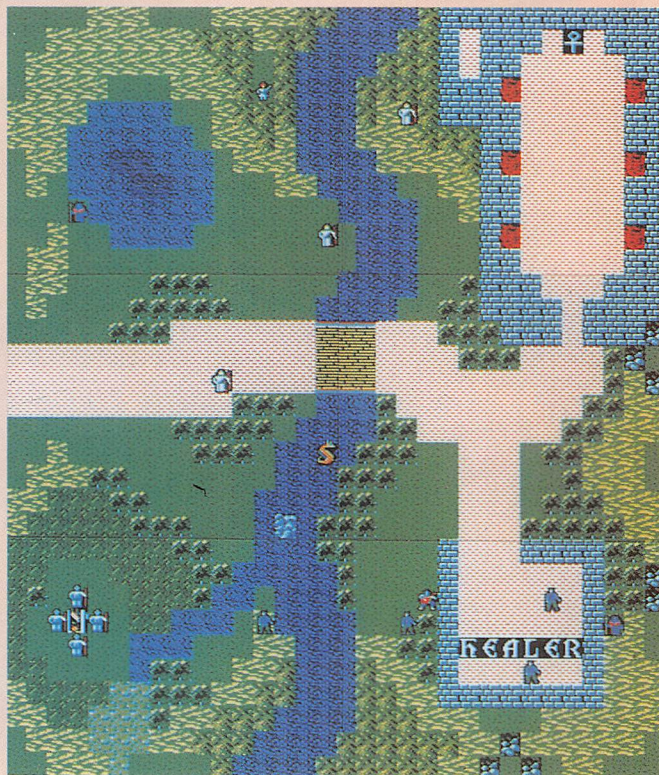
まじめそうなレンジャーのランダルは神殿での作法を教えてくれた。

↓大陸の東端あたりにある

隠された英知の村コーブ
Cove

海にときどき出現する渦巻(うずまき)に飲みこまれたとき、この村を訪ねることができる。ロック湖から慈悲の神殿のほうに南下している川の先にある。

タツノオトシゴのブリスフルの紹介で、輝くアンクに聞いた写本の間への入り方。メントリアン先生に聞いたゲートトラベルの呪文の調合の仕方。そして神秘的な魔術師のマリーンに教えてもらった黒い石の入手法。ザイール牧師はアビイス攻略に必要な「ことば」について教えてくれた。この村ではじつにたくさんの謎が氷解する。

かしこそうな魔術師のサークルが遠大なる公理の部分についていわく「はてしない愛、すべての障害に立ち向かうかぎりない勇気、すべての物事を包みこむ真実。」

↓船から降りて村の入口へ

FAN STRATEGY Special

大戦略マップ募集の発表

2か月に渡った入選作品の発表も今回で終わる。バランス部門とデザイン部門に送られてきた作品から、地図を題材にしたマップを集めて新しく作った地理マップ部門とバランス部門の入選作品をすべて掲載する。

MAP EDITOR Ver1.0
Drive A Map
Cannot MAP name
[Loading map name]
Tow Islands
Kinki Wars
Sadogasima
Kyusyu
Triangle Island
Europe War
SHUTTER CHANCE
War of Greece
rest
S-MAP No.1
Hueycobra
ESTUARY
Tokei
Over the river
AWAJI SIMA
Irish War
Loading map No. 1
X=00
Y=00
Load
Save
Check
From
To

➔結局、応募してくれた方全員にプレゼントすることにした大戦略のマップディスク。眠れぬ日々がやってくる

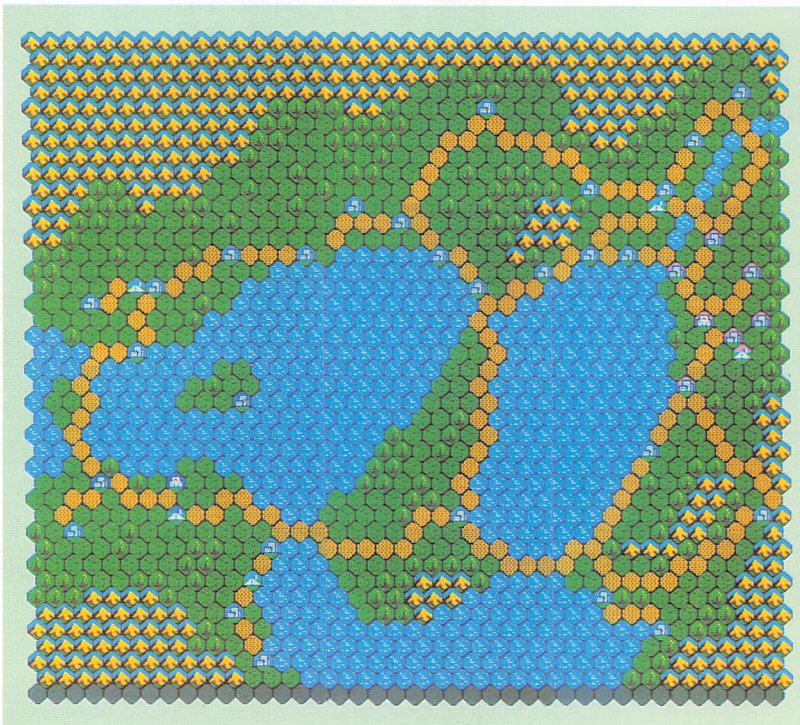
地理マップ部門の台頭

充実した作品がもっとも多かったのは、応募時にはなかった地理マップ部門。デザイン部門とバランス部門に応募されたマップのなかに地図を題材にした作品が多かったために急遽設けた部門だ。デザインとバランスの両方の要素を満たさないとならない、作るのが難しい部門の作品に秀作が多かったのは驚き。とくに頭のなかだけで戦いをシミュレートして作った手書き投稿のマップに出来のよい作品が多く、さらに驚き。

今回発表する地理マップ部門の入選作品5枚とバランス部門の入選作品4枚に、先月発表したスモールマップ部門の入選作品3枚とデザイン部門の入選作品5枚をプラスすると、マップの枚数は16枚になる。これを1枚のディスクにまとめたものをプレゼントディスクとして、当初30名に送る予定だったのだが、メーカーのマイクロキャビンさんの好意により、応募者全員(128名)にプレゼントできることになった。右上の写真のディスクを3月中旬くらいに発送する予定。そして、各部門の最優秀作品の作者と、敢闘賞として1人で20枚ものマップを作った京都府の末松考朗くんにはキャビントレーナーをプレゼントします。また、Mファン大賞は神奈川県の橋場善也さんに決定。

最後に、ここで掲載するマップは、ディスク版の大戦略をもっていないとプレイできないので要注意。

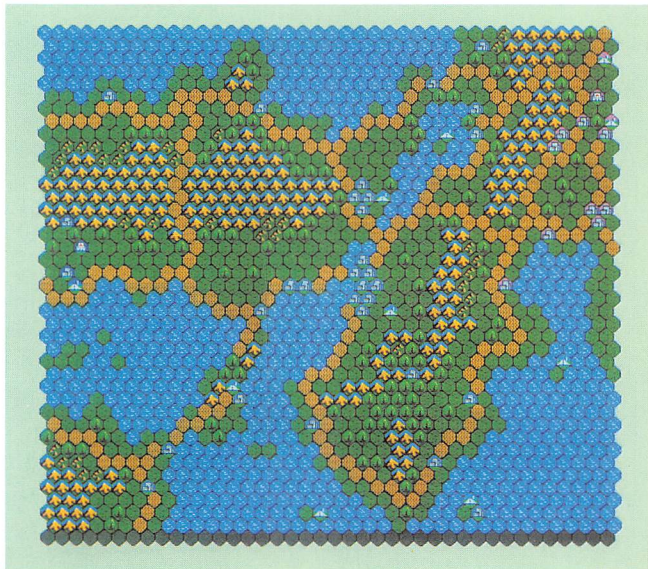
淡路島

by橋場善也(神奈川県)
地理マップ部門最優秀作品

作者のコメント　淡路島を中心とする地図をモデルにしてある。地形は戦いやすいように少し変えたが、都市と空港は実在するものに合わせてある(地名の勉強になるよ)。戦略的に考えられるのは、①レッド国のほうが都市が多くて有利だが、中立都市がたくさんあるので、ブルー国でもコンピュータ相手なら十分戦える。なお、小豆島の都市は、イロコイスで運ぶ兵員の生産か、給油基地用の補給車を作る以外には役に立たない。②ブルー国としては、まず淡路島を確保し、海峡を守ること。橋のたもとにイロコイスを置くと、レオパルドや装甲車は攻撃してこない(ただし、燃料が減ったり、ローランドやゲパルトの攻撃を受けそうなときは、一時、ほかの部隊に置き替えねばならない)。③しだいに軍事予算が増えるので、航空兵器が活躍するようになるが、戦場付近に飛行場がないので、補給基地(補給車とそれを守る部隊)を設けて(淡路島がよい)、地上補給のできる航空兵器を使うとよい。④レッド国を攻めるには、紀淡海峡の突破と、和泉山脈や六甲山地、それに淀川の攻防がポイントとなる(ヒューイコブラの助けを借りるとよい)。

マップ概観　作者のコメントにあるように、ブルー国が不利。とはいえ都市の分布はそう極端ではないので、MONEY50でも十分に戦える。

Kinki Wars

by平海晴一(兵庫県)
地理マップ部門優秀作品

作者のコメント　大戦略に始めから付いているSetonaikai Warsでは福岡と戦っていた大阪が、こんどは名古屋と戦います。名古屋のほうが初期経済力が高く守りやすいのですが、大阪も周囲に都市群が多いので、京都を獲得したほうが経済的に優位に立てるでしょう。なお、セトナイカイ〜に比べ、地形が正確にできていると思います。

Kyushu

by末光俊介(岡山県)
地理マップ部門優秀作品

作者のコメント　その名のとおり九州。なのに友人は九州に見えないという。そういえば……とも思うが、自分では九州だと信じる。大戦略II(PC98でしか発売されていない)に北海道があったので、対抗して作ったもの。戦いの場として使えるかどうかはわからない。

マップ概観　道路がとぎれとぎれなので航空部隊の活用が勝負だ。

Europe War

by星野博司(三重県)
地理マップ部門優秀作品

作者のコメント　ブルー国の首都はベルリン、レッド国の首都はカイロ。マップに入っているのはヨーロッパの一部とソ連、北アフリカ、西アジアの一部、です。イギリス本国が入っていないということと、ベルリンとカイロの位置関係がちょうどよいので、イギリス(レッド国)の首都をカイロとしました。1940年ころのノリです。

War of Greece

by尾崎康成(岡山県)
地理マップ部門優秀作品

作者のコメント　ブルー国はギリシャの首都アテネ、レッド国はイタリアの首都ローマです。私は大戦略を持っていませんでした。よってテストプレイはPC88版大戦略を持っている友人に頼みました。その友人がいうには、イタリア半島のつけねあたりが戦場になるそうです。ブルー国で航空部隊を使う場合は左下の空港を使いましょう。

S-MAP No.1

by田辺宜弘(愛知県)
バランス部門最優秀作品

作者のコメント　DISK版の購入にあたってROM版の大戦略を売りつけた友人が徹夜して作っていったマップ。デザインに走ったボクとしては、ぜひ、お勧めしたいマップである。
マップ概観　経済力も都市の分布もレッド国有利。ブルー国としてはイロコイスによる陽動作戦などで敵戦力を分散させないと勝てない。

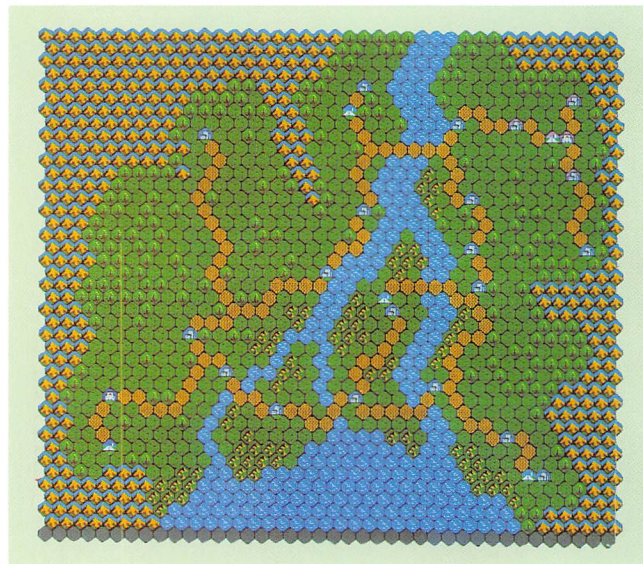
ESTUARY(河口)

by橋場善也(神奈川県)
バランス部門優秀作品

作者のコメント　河口の三角州をあいだにはさんだ戦場。始め劣勢なブルー国としては右側の上から2番目と3番目の橋を確保したい(いちばん上は敵にゆずり、南下をくい止めるしかない)。装甲車の渡る河は、川幅の違いや荒地の分布にも気をくばること。ブルー国で低いMONEYを設定したときは右下の都市群の確保に努めるのが肝要。

Over the river

by三宅賢二(奈良県)
バランス部門優秀作品

作者のコメント　私のマップは、だいたい人間同士でもプレイできるよう作るのですが、今回応募したものは、対コンピュータを意識しておもにレッド国有利にしてあります。その過程で、制作当時にあった都市をいくつか削りました。どこに都市があったのかを推理してみるのもおもしろいかとおもいます。

Irish War

by庵原治(宮城県)
バランス部門優秀作品

作者のコメント　厳密にいうとデザイン(地理)マップかもしれませんが、だんぜんバランスに推薦します。なかなかよくできたと自負しています。レッド国がかなり有利です。ブルー国は最初は空港がありませんが、占領すれば1つになります。
マップ概観　ブルー国の勝機はスズメ刺しにあり。

創刊1周年記念特別誌上イベント

去年の3月に創刊した『MSX・FAN』もついに満1才を迎えた。編集部では、1年間『MSX・FAN』を温かくみまもってくださった読者のみんなに、何かお礼ができたら……と考えて楽しい企画を計画。プレゼントもた〜くさんあるし、イベントだってあるんだ。当日はみんなで何かステキなことができたらいいな、なんて思ってる。というわけで、今後も『MSX・FAN』をどうぞよろしく！

その1 株式会社アスキー社長 西和彦氏インタビュー

世の中にMSXを送り出した人、つまり生みの親であるアスキーの西和彦氏にインタビュー。『MSX・FAN』が創刊するときにも、ずいぶんお世話になった人です。今回は『MSX・FAN』の満1才を記念して、創刊以来しばらくぶりにおじゃましました。そして、MSXの今後についていろいろな楽しいお話をうかがって来ました。

PROFILE

西(にし)　和彦(かずひこ)

●1977年パソコン誌『アスキー』を創刊、同年アスキー出版（現・株式会社アスキー）を創業。83年家庭用パソコンの統一規格としてMSXを開発。MSXの生みの親ともいうべき人物。現在、アスキー社長。1956年神戸生まれ。

●『MSX・FAN』創刊号「FAN・VOICE／メーカーやソフトハウスのみなさんによるリレーエッセイ」のスターターでもある。

おめでとうとありがとう

――創刊号の「FAN・VOICE」以来ですね。『MSX・FAN』創刊1周年ということで、何かひと言お願いします。

ぼくは『MSX・FAN』の読者のひとりとして、まず「おめでとう」といいたい。雑誌が1年続くというのはたいへんなことですね。いまのMSXはファミコンのようにゲーム機なのかなと思うけど、ファミコンはゲームでも、MSXは違います。特に最近それがはっきりして来たといえるでしょう。パソコンの部分をもっているということです。そして、つぎにぼくはMSXをやっている立場として「ありがとう」といいたい。MSXについての雑誌が出るというのはほんとうにうれしいことです。

ゲーム・マシンとキャプテンと文字多重が1台に

――創刊号で「パソコン放送という新しい形が出てくるのではないかと思っている」とおっしゃっていますが、MSXのその後の未来像とは……？

パソコンを、買ってきたパッケージの範囲だけでなくて、電話とつないでパソコン通信だってできるのですから、ほかのものとつなぐことだってできるはずです。最近話題のデジタル音声は、特に可能性が高いといえます。なぜなら、デジタル方式はパソコンの得意とする分野だからです。デジタル音声で送られてくるものは、なんだって、パソコンとつなぐことができるとすれば、衛星放送はどうでしょう……こう考えると「パソコン放送」ということも考えられます。ソフトプレイヤーとしてのパソコンと、パソコン通信、そしてパソコン放送の3つがいっしょになったものがMSXのこれからです。

今年はパソコン通信の年 そして来年は放送の年！

――では、今年はMSXにとってどんな1年でしょうか……？

ズバリ、今年はパソコン通信です。そして、来年はさきほどお話ししたようなパソコン放送の年になるでしょう。MSXは買ってきたら、専門的なことがわからない人でも、すぐTVにつないで遊べて、ゲームだけでなくて、ほかのこと……つまりパソコン通信とか放送ができるというので楽しくしていきたいと思います。

――『MSX・FAN』も、すぐ読めて、楽しい雑誌になるようがんばります。きょうはどうもありがとうございました。

↑創刊号から1年分！

その2 4〜6月号連続企画

MSX・FAN 創刊1周年記念読者プレゼント

4月号は合計…162名

※Dはディスク、RはROMの略です。

1 FS-A1FM 1名 松下電器

➡FFBでも紹介。MSX2最新機

締めきり5/31

2 HBD-F1 3名 ソニー

締めきり5/31

➡これは3月号のFFBで紹介の最新FDD

3 FS-CM1 3名 松下電器

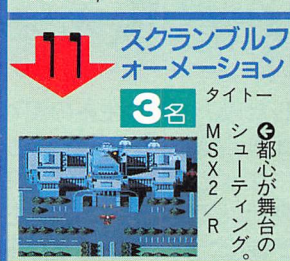
➡FFBで紹介。1200ボー全二重のモデム

締めきり5/31

4 ハルノート 1名 HAL研究所

締めきり5/31

➡本格的なアプリケーション。MSX2/D+R

5 ミケランジェロ 1名 リットーミュージック

締めきり5/31

➡便利で楽しいグラフィックツール。MSX2/R

8 コナミの新10倍カートリッジ 5名 コナミ

➡新機能もさらに充実。MSX1と2共用/R

9 テグザー 5名 ゲームアーツ

➡快感アクションは今でも新しい。MSX1/R

10 マッドライダー 5名 キャリーラボ

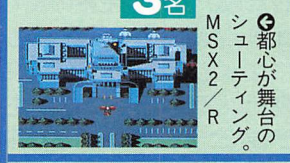
➡きれいなドライブゲーム。MSX2/R

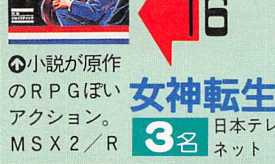
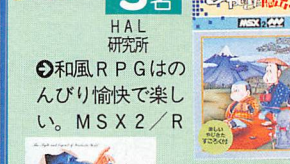
11 スクランブルフォーメーション 3名 タイトー

➡都心が舞台のシューティング。MSX2/R

12 未来 5名 ザイン・ソフト

➡ユニークなSFアクションRPG。MSX1/R

15 ピロマン 2名 セイカロモックス

➡フランス製のアクションゲーム。MSX1/R

16 女神転生 3名 日本テレネット

➡小説が原作のRPGぽいアクション。MSX2/R

17 ドラゴンクエストII 5名 エニックス

➡泣く子もだまる超人気RPG。旅は3人で。MSX1/R

18 ずっこけやじきた隠密道中 5名 HAL研究所

➡和風RPGはのんびり愉快で楽しい。MSX2/R

19 『ハイドライド』ブロンズパック 5名 T&Eソフト

➡超豪華ハイドライドIIと3がパック。MSX1/R

22 ダンジョンマスター 1名 アスキー

➡迷路が大好きな人むきのRPG。MSX1/R

23 ジーザス 3名 ソニー

➡映画風AVG。MSX2/D

24 うる星やつら 5名 マイクロキャビン

➡人気AVG。MSX2/D

25 リバイバー 3名 アルシスソフトウェア

➡リアルタイム本格AVG。MSX2/D

26 三国志 3名 光栄

➡シミュレーションといったらこれ。MSX2/R

29 プロフェッショナルベースボール 5名 徳間コミュニケーションズ

➡4800円の本格野球ゲームとはうれしい。MSX1/R

30 スーパーロードランナー 5名 アイレム販売

➡いつやっても熱い不滅のゲーム。MSX2/R

31 フラッピー 5名 デービーソフト

➡かわいいけどむずいパズル。MSX1/R

32 上海 5名 システムソフト

➡ルールはカンタンでもやめられないパズル。MSX2/D

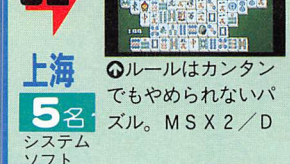
33 ファミリー・ビリヤード 5名 パック・イン・ビデオ

➡GFとプレイしたいゲーム。MSX2/D

34 カインドゥ・ギャルズ 2名 ハード

➡10月号掲載分が発売に。MSX2/D

35 『ウルティマIV』ステーショナリーセット 1名 ポニーキャニオン

➡『ウルティマIV』フリークのための必携アイテム?

36 クリスタルソフトTシャツ+ステッカー 5名 クリスタルソフト

➡シャツの裏にクリスタルのロゴが

37 『サイキックウォー』ステッカーセット 20名 工画堂スタジオ

➡意外とでかいサイズ。絵もとってもかわいい

38 アビック4月号 10名 リットーミュージック

➡MSXとAVは仲よしだ。AVのことならこの雑誌で

1年間のご愛読に感謝して読者のみなさんに1年分(1日1個合計366個)のプレゼントをしよう……そう思って各メーカーさんやソフトハウスの方々にご協力をお願いしたところ、こころよく用意してくださった。おかげで合計400名以上にチャンスあり。応募方法は人気のありそうなハードやアプリケーションは締めきりをのばして、5月31日。ゲームなどはラインナップを変えて月ごとに締めきり。ちなみに応募券は3か月有効。だから、ためといてハードに応募してもいいし、1枚ずつ毎月使ってもいい。よ〜く考えて応募してほしい。よろしく!

6 ガリウスの迷宮 5名 コナミ

➲コナミの超人気アクションRPGはMSX1/R

➲究極のゲームと評判。MSX1/R

7 シャロム 5名 コナミ

13 D'(ディーダッシュ) 2名 テクノソフト

➲エイリアンと闘うRPG。MSX2/D

14 ジャガー5 2名 ハドソン

➲仲間を5人集めて基地を爆破。MSX1/R

20 ディープダンジョン 3名 スキャップトラスト

➲地下迷路が舞台の正統派RPG。MSX1/R

➲マップが広くてパズルっぽいアクション。MSX1/R

21 ドラゴンスレイヤーⅣ 5名 日本ファルコム

27 将軍 5名 日本デクスタ

➲シミュレーションもRPGもやりたい人むき。MSX1/R

28 エルスリード 5名 NCS

➲ファンタジー・シミュレーション。MSX2/R

正しい応募のしかた

今回のプレゼントは4〜6月号連続。応募券は共通に使える。5月号用にとっておいてもいいわけ。ただし、特に注意書きのないほとんどのゲームは3月31日で締めきり。当選者は4〜6月号とも7月8日発売の8月号で発表。応募の方法は下記の書き方にしたがって、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になってしまうので注意ね!

●応募方法
①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く)
②名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)
③所有機種名とRAM容量
④年令と職業、学年
⑤MSX・FANへのメッセージ

●ハガキの送り先
〒105 東京都港区新橋4—10—7
TIM「MSX・FAN」編集部
創刊1周年記念プレゼント係

その3 記念イベント

MSX・FAN創刊1周年記念イベント

MSXワクワクドリーミン! のお知らせ

主催)MSX・FAN編集部　協賛)コナミ株式会社・松下電器産業株式会社

3月号でちょっとだけ報告したけれど、編集部では創刊1周年を記念してイベントを行うんだ。場所と日程は下の表のとおり。

さて、イベントの内容はおもに新作のゲーム大会。1つめは当然『パロディウス』。2つめは『THEプロ野球激突ペナントレース』。野球はそれぞれ3人1組になって、実際にペナントレースをやる。会場では対戦相手としてコナミ・松下・Mファンの合同チームが待っているぞ。もし試合に出たいっていう人がいたら、ぜひ友だちといっしょに来てほしい(受付けは会場)。そして、最大の目玉はコナミの開発チームによるゲーム・ミュージックのコンサート。これは残念だけど東京だけなんだ。ほかにコナミのゲーム・クイズ大会やパソコン通信、Mファンのファンダムのコーナー、『アシュギーネ』のCMに使った小道具の展示などもりだくさん。会場に来てくれた人の中から抽選でゲームなどのプレゼントも予定してる。これは来るしかないね。

➲コナミフェアでの開発チームの演奏風景

●会場案内(入場はすべて無料)

地区	日　程	会　　場	付近のマップ
東京	3月19日(土) 20日(日) 21日(月)	**日本科学技術館** 東京都千代田区北の丸公園2-1 ☎03-212-8471 ★地下鉄東西線竹橋駅下車徒歩6分、地下鉄新宿線九段下駅下車徒歩7分	至新宿 北の丸公園 武道館 科学技術館 九段下 竹橋 皇居 至大手町
名古屋	3月29日(火)	**栄電社テクノ名古屋店** 愛知県名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241 ★JR名古屋駅徒歩5分	テクノ名古屋店 都ホテル 名鉄メルサ 錦通り モード学園 本店 広小路通り
大阪	4月2日(土) 3日(日)	**ビジネスセンター三水アネックス** 大阪府大阪市浪速区日本橋東3-14-10 問い合わせ/J&Pテクノランド☎06-634-1211・J&Pメディアランド☎06-634-1511 そのほか、日本橋の上新電機各店 ★地下鉄堺筋線えびす町駅下車徒歩3分	阪神高速道路 J&Pテクノランド えびす町南口2番 ビジネスセンター三水 アネックス 天王寺動物園 至通天閣
広島	4月2日(土) 3日(日)	**ダイイチ パソコンCITY** 広島県広島市中区大手町1-4-1 ☎082-247-5111 ★広島電鉄紙屋町駅下車徒歩3分	市民球場 広島バスセンター 紙屋町 ダイイチ本店 至広島駅 パソコンCITY 県民センター 本通り 至市役所
福岡	4月2日(土) 3日(日)	**ベスト電器福岡店** 福岡県福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131 ★西鉄福岡駅下車徒歩5分	昭和通り 第一勧銀 至西新 至中州 岩田屋 西鉄福岡駅 天神バスセンター ベスト電器

※そのほかに●3月12・13日に福岡国際センター(ナショナルグッドライフフェア会場)〈問い合わせは福岡ナショナル☎092-641-1030〉と●静岡産業館(ナショナル快適博覧会会場)〈問い合わせは静岡ナショナル☎0542-81-0018〉で小イベントがあります。こっちものぞいてみてね!

FAN♪FAN♪BOX♪ ファン ファン ボックス

新製品

松下電器からFDD+モデム内蔵のMSX2新登場！

FS-A1FM〈通信パソコン〉

今やパソコン通信は、ゲームにあきたりないパソコンユーザーにとって次の遊びの大きなテーマになりつつある。そして、また新しいモデム内蔵MSX2が出た。松下電器の「FS-A1FM」(右の写真)だ。

A1FMは、もちろんA1シリーズの第4弾で、外観やMSX2としての機能はA1Fとほとんど同じ。だが、このなかに、すでに発売中のモデム、「FS-CM1」(標準定価3万2800円)が内蔵されているのだ。

モデムカートリッジを差したり抜いたりする必要がなく、モジュラージャックを背面パネルに差しこむだけ。そのうえ、スロットがまるまる2つ使えるのがありがたい。

通信用のLED(発光ダイオード)のインジケータが本体上面に付いており、「通信中」、「送信中」、「受信中」、通信速度の「1200」bps、「300」bpsといった情報を光で教えてくれる。

通信機能は、モデムCM1とまったく同じ。IDやパスワードを入力する手間をはぶく、オートログイン機能、自動発着信ができる通信電話帳、MSX専用通信ネットのリンクスにもアクセスでき、ワープロで作った文書を通信で送るための文書変換機能もある。

またA1F同様、JIS第1水準漢字ROMが内蔵されているし、付属ソフト(「ディスク・ツール」「カード・ファイル」「グラフィック・ツール」「MSX-DOS」)も、ちゃんとついている。

A1FMの予定価格は、A1FとCM1の定価の合計より2800円安い8万4800円。もちろん、記憶容量は、A1と同じRAM64K、VRAM128Kで4月1日発売予定。

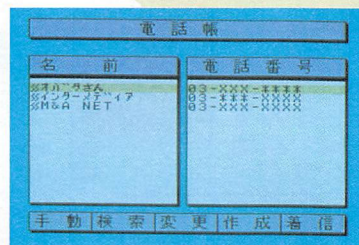
問い合わせ先＝松下電器・情報機器部☎06-908-1151

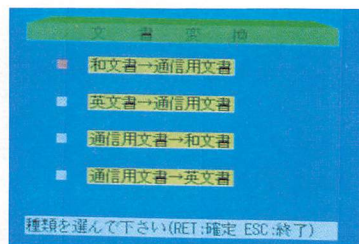
⇧AIFMのメニュー画面。ここで通信か、BASICなどを選ぶ

⇧通信モデムFS-CMI。使いやすいと評判の最新モデムだ

⇧左上でBASICを選ぶと付属ソフトのメニュー画面になる

⇧重さ、2.6kg。外形寸法、高さ73×幅383×奥行き250(mm)のFS-AIFM

⇧AIFM、CMIの通信機能のメニュー画面。ここからそれぞれの機能へ

⇧通信電話帳。AIFMにはF8キーに謎のⓒ表示機能がある

⇧リンクスを選択。このモデムだけでリンクスにアクセスできる

⇧文書変換のメニュー画面。ワープロ文書を通信で使用できる

●金持ちおばQ／編集部の給料は高いですか？ 安いですか？ 仕事はお…すか？ もっと本を安くしてください。(兵庫県・小峰卓・趣味＝寝ること)⇨ほんとうはバボが書いているんですが、…ヨークにいます。それは金持ちだからです。大学へ行かずMファンでバイトばっかりしていたからです。でも、おかげ…がうまいからです(Q／バボ代筆)。

音楽ファンなら「M&A NET」に注目!

リットーAVCの「M&A NET」は音楽を中心にしたパソコン通信ネットワーク。昨年の7月に開局以来、会員も増え、最近ホストマシンも新しいものに換えて、処理スピードや機能を充実させている。

ネットのメニューは、**【ニュース/スケジュール】**内外のアーチスト情報、ヒットチャート、前売り情報etc.**【新譜ニュース】**音楽、ビデオ関係の新作情報**【BBS】**会員どうしのフリートークのほか専門家によるMIDIセミナーなど**【ホットライン】**リットーによる最新ニュース**【フリーマーケット】**会員相互の売買交換情報**【プラザ】**カシオ、コルグといったメーカーからの情報コーナー**【データサービス・ガイド】**アメリカの音楽専用ネットワーク「PAN」からの情報**【PDS】**ダウンロード用のプログラム。MS-DOS、CP/M用のほか、MSXのプログラムもある**【ミュージックデータ・サービス】**音楽データやシンセ(DX-7など)の音色データ

残念ながら、データサービスだけはMSXにはまだ対応していない。でも、ヤマハのSFG-05とミュージック・マクロを使っている人なら会員どうしでデータのやりとりが可能だ。

もうひとつ、MSXの場合、機種はMSX2のみ、通信ソフトが漢字対応、1200ボーが条件。年会費3000円。ゲスト専用の回線(03-356-8053)にゲストID「AV00000」で試しにアクセスすることができる。

➲これはヒットチャートのベスト10。洋楽、フォーク&ロック、ポップスなど部門別になっている

➲海外のホットニュースも満載。ちょっと手に入らない情報なのだ

➲ログインした直後のメインメニューの画面。いろいろある

さて、M&A NETでは新マシン切り換えを機に、Mファン読者50名を対象に、ID/パスワード(6か月有効)のモニタープレゼントを実施している。

希望者は官製はがきに①住所②氏名③年令④職業または学校・学年⑤持っているパソコン通信用機材⑥ほかに加入しているNET名⑦この雑誌名(つまりMSX・FAN)を書いて、〒160東京都新宿区四谷1-5新四谷駅前ビル7F ㈱リットー・エー・ヴィ・シー network事業部まで。モニターに関する問い合わせは、☎03-356-8051(M&ANET直通)。

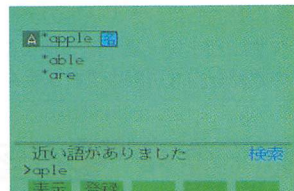
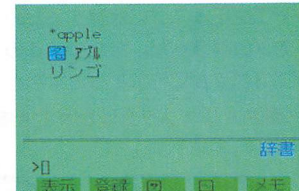
まじめ

うろ覚えでも単語が探せる『MSX英和辞典』

なかなか使える英和辞典が出た。といっても、もちろんMSX用ソフト(ROMカートリッジ)で、中学生を対象とした英単語学習ソフトだ。熟語を含む約3000語の辞書を内蔵している。

英語が嫌いになる1つの理由として、つづりが覚えられないというのがある。でも、『MSX英和辞典』なら、そんな、うろ覚えの単語でも探し出すことができるんだ。

たとえば、写真左のように、打ちこんだ単語のアルファベットがたりなかったような場合でも、それに近い単語として目的の単語を表示してくれる。また単語の一部だけがわかっている場合は、わからない部分を「?」や「~」で埋めてやれば、同じようにお目当ての単語を探し出すことができる。

さらに、そのようにして探し出した単語を、MSXのRAMを使った「メモ」に登録することができ、あとで、そのメモに登録した単語の範囲内の小テスト機能もある。ゲーム感覚でドリルができるところが、MSX英和辞典のいいところ。

➲打ちまちがえても、このとおり、目的の単語がちゃんと見つかる

➲「表示」を選べば、意味とカタカナによる発音を教えてくれる

MSX英和辞典の対応機種はMSX(RAM16K以上)/MSX2。予定価格は8800円で、3月中旬、ハイスコアメディアワーク(☎03-402-7001)より発売の予定。

●バボッとバボ/編集部のみなさん、こんにちは。ぼくの自己紹介をします。ぼくは35歳のあかんぼうで、ほんの少しのポルトガル語しかしれぺれません。父は5歳でフランス生まれのペキン原人、母は明朗活発なナウマン象です。いったい、ぼくの家族はなんなんだろうか……。(東京都・ガチョピン)⇒よくわからなかったので、全然関係ないタイトルにしてみました。やっぱり、『外人カラオケ大賞』に家族で出てしまうのがいちばんでしょうね(バボQ)。

PACやコナミの新10倍カートリッジのS-RAM、テープやディスクへのセーブ機能のあるゲームなら、いろいろなマジックが可能です。①マジックしてほしいゲーム名(MSX用かMSX2専用かも明記)、②マジックの内容、③キミの住所・氏名・年令を書いて「FFBゲーム百字軍」係まで送ってください。

ゲーム百字軍

十字軍が救えなかったアシュギーネをPACマジック

今回のPACマジックは、PACにセーブされているアシュギーネのキャラクタを、『復讐の炎』ではLIFE(ライフ)を240、LEVEL(レベル)を15に、『虚空の牙城』ではLEVELを1257、KEYを255にするアシュギーネ専用プログラムだ。

使い方は、①打ちこんで、ミスがないかよく確かめてテープやディスクにセーブする。②電源を切ってアシュギーネがセーブされているPACをスロット2に入れる。③PACマジックプログラムをロードする。④RUNすると「ナンバンメ?」と聞いてくるので、PACマジックしたいキャラクタの番号を入力する。⑤「OK」と表示されたらマジック終了。あとは、マジックしたキャラクタでアシュギーネを始めればいい。

前回のPACマジックと同じように、リストに打ちこみミスがあると大切なキャラクタをパーにしてしまうので、RUNするまえに十分に確認すること。

テープ、ディスクも活用

今回とくに設けたのは、PACにセーブされているアシュギーネのすべてのデータをテープやディスクに保存するためのプログラムだ。ただし、このプログラムに打ちこみミスなどがあるとPACに入っていたデータが全部変になってしまう場合もあるので、とくに慎重にやってほしい。

(a)PACマジックリストに、行番号125だけのものを追加したセーブ用プログラム(PACからテープ、ディスクへ)を作る。それとは別に、PACマジックリストに行番号126だけのものを追加したロード用プログラム(テープ、ディスクからPACへ)を作る。それぞれを別々のファイル名でセーブしておく。(b)まえの②と同様PACだけをセットする。(c)セーブ用プログラム、またはロード用プログラムをMSX本体にロードする。(d)テープまたはディスクをセットしてRUNする。※テープはセーブまたはロード状態にしておくこと、また、ディスクの場合はフォーマット済みのものをドライブAにセットする。

これで、セーブの場合は、ディスクやテープにPACのなかのアシュギーネ関係のデータが保存され、ロードの場合は、保存してあるデータをまたPACにもどすことができるわけだ。

■注意　セーブ用、ロード用とも自動的にアシュギーネのデータすべてをセーブ、ロードするので部分的な選択はできません。

■2つのアシュギーネ用PACマジックリスト MSX2専用(VRAM128K)

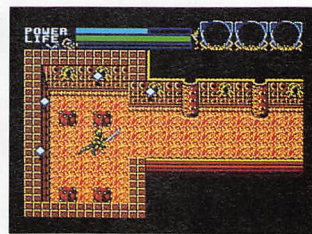
```
100 CLEAR300,&HD000:DEFINTA-Z:W=&HD038
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
$:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
 XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
 PRINT "DATA error in";I*10+190:END
130 INPUT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾒ";N:IFN<1ORN>4THEN130
140 A=&H5000+(N-1)*128
150 POKE &HD038,4:Z=USR1(A+44)
160 POKE &HD038,&HFB:Z=USR1(A+43)
170 POKE &HD038,&HFF:Z=USR1(A+22)
180 S=0:FORI=0TO126:S=(S+USR(A+I)AND255)
AND255:NEXT:POKEW,S:Z=USR1(A+127):END
190 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
200 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
210 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
220 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
230 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
240 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
250 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
260 DATA 00,CD,14,00,00,00,FB,C9,235
```

■アシュギーネ+PAC専用セーブプログラム(追加用)

```
125 A=&HD100:FORI=0TO511:POKEA+I,USR(&H5
000+I)AND255:NEXT:BSAVE"ASHPAC",A,A+512:
END
```

■アシュギーネ+PAC専用ロードプログラム(追加用)

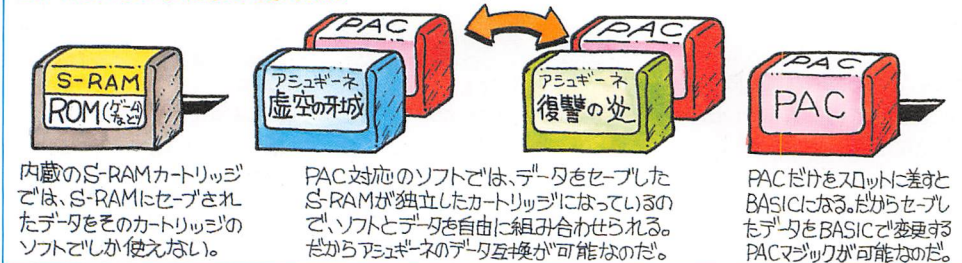
```
126 BLOAD"ASHPAC":FORI=0TO511:POKE&HD038
,PEEK(&HD100+I):Z=USR1(&H5000+I):NEXT:EN
D
```

⬆LEVELの4けた目は見えない

⬆ステージ3ですでにこんなに強い

■PACマジックはなぜできるのか

内蔵のS-RAMカートリッジでは、S-RAMにセーブされたデータをそのカートリッジのソフトでしか使えない。

PAC対応のソフトでは、データをセーブしたS-RAMが独立したカートリッジになっているので、ソフトとデータを自由に組み合わせられる。だからアシュギーネのデータ互換が可能なのだ。

PACだけをスロットに差すとBASICになる。だからセーブしたデータをBASICで変更するPACマジックが可能なのだ。

※PACとはパナアミューズメントカートリッジのことです。発売は松下から(3,800円)

前回のPACマジックについて

3月号のPACマジックで説明不足があったので追加します。①同じ名前のキャラクタが複数いるときは、キャラクタリストのいちばん上にいるキャラクタの内容が変更されます。②PACはかならずスロット2に差してください。③前回のリストでは動かない機種がありました。前回のリストの行250のDATA以降を今回のリストの行260と同じに打ち直して再チャレンジしてください。

●主婦と『てつまん』／主婦のために、パソコン講座とか、基礎のまた基礎の講座をやってほしいけれど……無理ですね。ところで私は主人のMSX2を使って、もっぱらお気に入りの『てつまん』をやっています。(群馬県・斉藤和恵)⇨私はたぶんおばQです。今、ニューヨークから電話をかけています。主婦からの手紙だそうですが、そういうことなら日本にもどって、私が手とり足とり基礎からお教えしますのに……(Q)。

サービス

ソニーF1ツールディスクプレゼントキャンペーン

ソニーのHB-F1XD(ドライブ内蔵MSX2)、HBD-F1、HBD-20W(どちらもディスクドライブ)のプレゼントキャンペーンの情報。

2月21日から4月20日までの期間中、上記の製品のどれかを買った人全員に、プログラムの勉強などを目的とした「F1ツールディスク」(MSX2専用の2DDソフト)がプレゼントされるんだ。

このツールディスクの中に納められている「グラフィックエディタ」は、なかなかの使い心地。たとえばペン先の太さはもちろん、形も変えられるし、エアブラシ、スクリーントーンなども用意されている。また、グラフィックボールやマウスにも対応しているぞ。

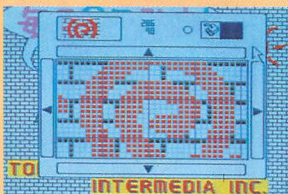
もうひとつ、このツールディスクのテーマともいうべきものが「プログラミングツール」。カーソルを動かすプログラムやグラフィック画面上に文字を書くプログラム、タイマーを利用したプログラムなど、プログラミングのために最低限必要な各種のツール群だ。

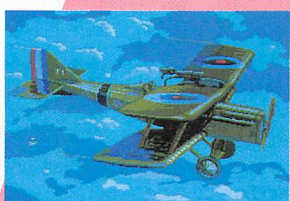
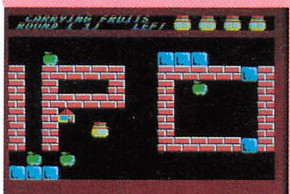
最後は、「特選ゲーム集」で、実際にMSXユーザーが作ったゲームが2本と、パーティ向きの「スロットマシン」のソフトが納められている。

このソフトはキャンペーン用ソフトなので非売品だが、Mファンの読者5名に特別プレゼント。くわしくは「さあ応募しなさい」参照。

↑タイトル画面。かっこいいマシンが創造意欲をかきたてる

GRAPHICS（グラフィックス）

↑わかりやすいアイコン表示でお絵描き。MSX・FANの宣伝

↑拡大モードで、目を疲れさせることもなくラクラク修正ができる

PROGRAM（プログラム）

↑美しいグラフィックだが、じつはカーソル移動プログラムの画面

↑『PURE STAR』の作者・米屋のチャチャチャの作品もあった

BEST 10

J&P渋谷店によるMSXゲームソフトベスト10速報!

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	ドラゴンクエストII
2	2	信長の野望《全国版》
3	—	アルカノイドII
4	1	ハイドライド3
5	—	忍者くん〜阿修羅の章
6	—	シャロム
7	—	イース
8	5	沙羅曼蛇
9	—	コックピット
10	—	麻雀悟空

(2月20日調べ)

MSXでもやっぱり『ドラクエ』が1位。ファミコンの『ドラクエIII』も発売になってるから、日本中のテレビが『ドラクエ』に占領されていることになるんだなあ。もっとスゴイのは『信長の野望』の6か月連続ベスト10入り。MSX2メガROM版が発売になり人気はおとろえない。年末に発売された『シャロム』が2月になってから6位に登場ってのもおもしろい。

プレゼント

さあ応募しなさい

創刊1周年記念のほうがもちろん豪華だが、地味なこのコーナーのプレゼントもまた一興。

●ハイスコアメディアワークより

①『MSX英和辞典』(36ページで紹介)。英語に燃える中学生またはそれに近い方、3名様。

●ソニーより

②『F1ツールディスク』(左隣の記事)。3名様。ただし、ソニー製の「ディスクドライブ内蔵MSX2」または、「2DDディスクドライブ」でないと作動しないので関係ない人はほしがらないように。

●ジャストより

③美少女たちが総出演のグラフィックデータ集『LIPSTICK』(MSX2専用/VRAM128K/2DD)。ロリータ編、女子学生編、OL編、白衣の天使編、スチュワーデス編をそれぞれ1名様。希望の編名をかならず書くこと。

④『天使たちの午後IIの絵はがき』。4枚1組のものを10名様。

⑤絵ハガキと同じデザインの『テレホンカード』。5名様。

締め切りは3月31日必着。発表は5月7日発売の6月号で。応募方法は掲示板を見てね/

↑このタイトル画面を見ると、勉強したくなってくる(場合もある)

→当選者発表のとき、全国にスケベがばれるのを覚悟しといてよ!

↑天午後IIの絵はがき。テレホンカードも同じ絵柄

掲示板

FFB名物「さあ応募しなさい」のプレゼントがほしい人は、ハガキに下の応募券を貼って、①ほしいプレゼントの番号と賞品名、②住所(郵便番号と都道府県名も書くこと)・氏名・年令・電話番号、③なにかおもしろいこと、以上の3つを明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FFB・さあ応募しなさい」係まで。また、FFBでは、質問、疑問、おもしろい話、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、イラスト、200字くらいの小説、4コママンガ、FFBへのご意見、ご要望などをつねにお待ちしております!

アンケートハガキより

●偉い人へ/もっとFFBのページを増やせ。ソフトのお買い得度評などを作って。ぜいたくだけど、MSX2のプレゼントもやって/(静岡県・富澤弘人)⇒私はほんとうにおばQです。今、ロサンゼルスにいます。残念ですね、偉くない私に読まれてしまいました。願いが本気なら、編集長に直接手紙を出すといいでしょう。その場合、まんなかで割るとパンダの顔になっているケーキなどを添えるか、パンダ模様のピンクのレターセットで送るといい(Q)。

FFB4月号 応募券

おはなしこんにちわっ

こんにちは、永麻理の笑顔です。私がガラの悪いババだ。じつは一般人には「おはなしこんにちわっ」というタイトルしか見えないが、あぶりだしにすると裏のタイトル「ババ教の時間」が見えるようになるのだ／　ほんとうにあぶりだすなよ。本が燃えてしまう。

おっ、そーだ。今回は1発目から骨のある頼もしい若者から手紙が来ているぞ／　ほんとうにいいやつだ。

●ぼくの学校の体育館が焼けました。みんな運動場に避難してよろこんでいました。ぼくはそいつをどつきました。その日のニュースで、学校が何度も映りました。ぼくの学校、有名になったゼ／（大阪府・Knight 2000）

こういう、一見いいやつっぽいがほんとうはただのイヤミなやつが、私は大好きだ。50ガバスあげよう。……ほんとうに待っていないように。人をすぐに信じてはいけない。

ナイスですねえ、村西です。おっ、これはスゴイぞ。愛と情熱の双羽黒／

●シャロムの登場人物一覧表の「ヒカシオ」の「カ」に強引に濁点をつけ、「謹慎中」と書いたのは、北尾（もと双羽黒）がプロレスラーになると思っている人の数だけいるはずだ／　さらに「仕事させちゃいけない」と思い、彼のところへは一度もセーブしにいかなかったのは、ジャイアント馬場は今年中に引退すると思ってる人の数だけいるはずだ／」（愛知県・瀬戸尚海苔）

私はこーゆーハイレベルなお便りを待っていた。ちなみにこれをみんなが読んでいるころは東尾は元気かもしれない。まさか読んではいないだろうが、東尾、怒るな。冗談だ。金はないぞ。

こんにちは。原ヘルスの社長です。

●ぼくは学校でウサギのダンス（ほんとうはスキップ）をするとバカにされます。どうしたらバカにされないでしょうか。（富山県・匿名希望）

やらなきゃいいのだ。先生にむりやりやらされそうになったら、金しばりになったふりをするとか、もっと偉大なものを見せて忘れさせるのだ。突然、カリンカダンスをするとか、鳩を出してそのなかから帽子を出すとか、ものは考えようなのだ。頭を使え。

●だれにでもできるアシュギーネ。①まず背中にドライアイスを入れる。②背中に水を入れる。③あらま／　煙が出てきて、あなたもアシュギーネ。（栃木県・松澤章）

あーらたちまち大火傷（やけど）／　絶対にまねをしてはいけないぞ。しかも、シッポがないわ、片手と片足が……んわ、でアシュギーネではないのだ。わははは。あぶなかったなあ。

こんにちは。「祭りだワッショイ・チンカッカ」を歌っていた藤吉佐登です。

●私はチャーリールパンのパンツです。私、今とても興味があるのは『サザエさん』のカツオとハナザワさんの恋の行方です。（神奈川県・中村祐樹）

私はあの家族の年令的な成長のほうが気になる。おっ、今回もスペースの都合で終わってしまうぞ。もっと書きたい。もっと書

暮らしの適当手帖

4月のテーマ
ADVERTISING（アドバタイジング）（広告）

↑中央で牛が笑っているチーズのマーク

切り取って手帳にファイルしよう。突然、会話が切れてしまったときや、友だちのいないキミなどはそっと手帳を開いてネタを振ってみれば新しい人間関係が生まれるかもしれない。そんなわけで、4月のテーマは広告。さりげなく流れている広告のなかにもじつはけっこう人間模様が隠れていたりするもので、

その①暮らしの笑う牛

某フジTVの朝の番組を見ていれば、必ず現れる笑う牛。番組中の永麻里の笑顔も何かあるが、さすがに牛の笑顔にはかなわない。この牛の正体は「キリチーズ」のマークなのだが、なぜあえて「笑う牛」と書かれているのかというのもかなり怖い。ちょいまえにカバヤ食品で「マークがダサイ」という問題が起こったそうだが笑う牛に比べればささいなことだ。

その②暮らしの鼻

鼻がデカイ。それはさておきベン・ジョンソンである。これは某石油会社のCMだが、なんでも某スポーツメーカーのCMでは、急遽カール・ルイスからベン・ジョンソンに交代。世界一ではなくなったので、カールくんは降ろされたらしいとのこと。カールくんはかなりムッとしているらしいが、このさい7年まえの「どっちがなまりが強いか」でなぐりあいをした竹本孝之と尾形大作のケンカのように「どっちが黒いか」とかそのくらいのことはやってほしい。

その③暮らしの柴俊夫

近頃の柴俊夫はナイスだ。しつこいCMも、どこへ行っても出てきやがる街頭の看板も、なかなかナイスなラーメン野郎という感じで、ついには『夜のヒットスタジオ』の司会者にもなってしまった。司会ぶりも浮きに浮いて、まさに絶好調。何がうれしい柴俊夫。

その④暮らしの首だけ男

やくざ役しかこない江夏が「タレントもできるいい頭がほしい。江本くんや板東くんのように」といっていたが、いっしょにされた江本のムッとする顔が目に浮かぶ。しかし板東は味がある。この国税庁のCMの「金持ってるで」という笑顔がかりにとなりの1ページ全体に載っていたら怖いだろう。

その⑤暮らしの座イス

こういう発想が生きている限り、日本は平和だ。

その⑥暮らしの歌さんに1枚

若竹の借金、馬、逃げた女房。ここ1、2年の「笑点」はこれだけで盛りあがる。この笑顔の意図も、墓のCMに出てしまえば墓石代もただになるから、と憶測できる。そんなに死にたいか円楽。

↑共石のCM。ベン・ジョンソン

↑ハウス食品の広告看板。柴俊夫

↑国税庁・確定申告。板東英二

↑日本直販。座イスの「伸び太君」

↑墓のCM。三遊亭円楽

↑愛知・森信吾。今月のアナログ画面相手の現場に和紙＋切り絵の質感を持ちこんだ挑戦的な態度を買う

↑大阪・カミナリコンニャク。不細工な勇者が愛らしいので説得力のあるリシー。

↑千葉・藤江正人今月のヒューマンキン肉マンのボディとケンシロウの面構えで、無愛想なモアイに命を与えた

↑埼玉・水沢冬子。今月のフィジカル。首がもう少しでエクソシストだが肉感が合格

イラスト・評＝野見山つつじ

アンケートハガキより

●ムシ／シャロムが溶けた／（どろどろ）違いました。シャロムを解いたぞォ／　これがほんとうです。終わってしまった……。楽しみがなくなった。金もない。ひま。このことから共通したことは、この読者アンケートのプレゼントをいただいちゃおうかなというムシのいい考えです。（石川県・松田正樹）⇨私はこのハガキを、はずれハガキ入れから見つけました。この欄外に登場し、しかもあたっている確率はほぼ100万ぶんの1でしょう。（Q）

プログラムファンの王国

ファンダム

1画面タイプ舞い散るハッピーな春満喫(まんきつ)

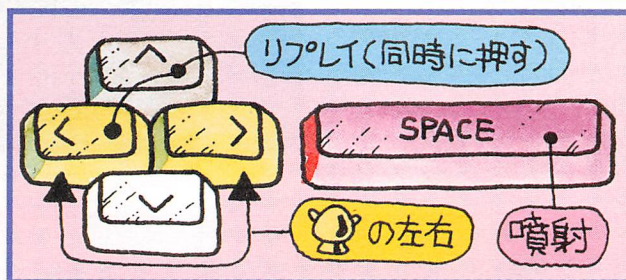
今月のプログラム 紹介と遊び方目次

➔リストは50ページ

スポッド SPOD

クルクル、ジタバタがかわいいロケット遊び

MSX・MSX2 RAM8K
BY おさみん
RP部門1画面タイプ

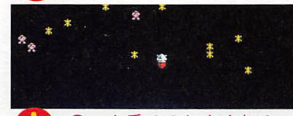
このゲームの楽しさはおもにキャラクタの動きにある。ジタバタとクリクリである。しかし、写真に撮ると、それはジタとクリになってしまった。これが現代文明における編集技術の限界なのだ。

ロケットの名前はスポッドといって、これがクリクリ動く。クリクリ動きながら、スパパッとジェットを噴射して狭いながらも楽しいゲーム画面を飛びまわる。噴射をやめるとスーッと落ちるし、画面の上端にたどりつくと、ヒクヒク痙攣(けいれん)するし、左右の端に行くと反対側からまた出てくる。噴射したりしなかったり、ときには慣性に身をゆだねたりしながら、ゆらゆらと宇宙空間を飛ぶのはそれだけでも楽しい。

⬆スポッド　⬆人々はこのようにジタバタする

スポッドの使命は、宇宙空間でジタバタしながら浮いている人を1人ずつ乗せて地上の基地に連れてくることだ。1人乗せると緑のスポッドが白くなり、下の白い地帯までもどると得点になる。

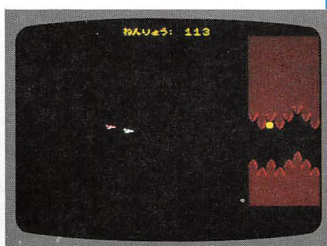
5人助けるたびに面クリア。面が進むたびに、星の数も人の数も増えてだんだん空間がにぎやかになる。ひどくにぎやかになった画面写真は50ページに掲載している。

星にあたったり、基地以外の地面に落ちたりするとゲームオーバー。カーソルキーの左と上を同時に押すと、またクリクリジタバタできる。

⬆宇宙を遊泳するスポッド
⬆もうすぐ人にたどりつく
⬆1人乗せると白くなる
⬆基地にもどれば1人救出

CAVE（ケーブ）

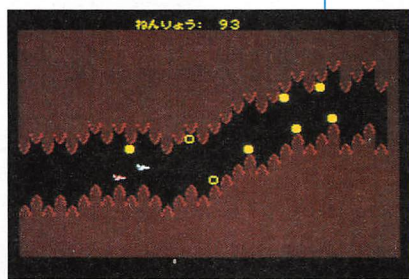
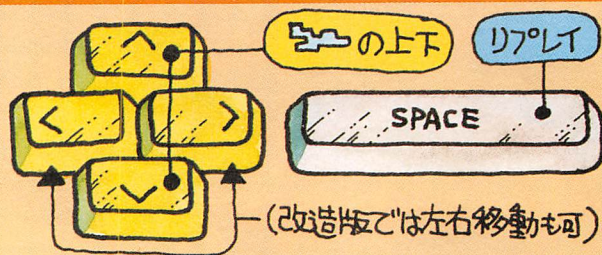
➔リストは52ページ

ずんずんずん奥へ奥へ入っていく侵入ゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY おさみん
RP部門1画面タイプ

上の写真の右側に、うにょ、と口をのぞかせているのが、CAVE（ケーブ）こと洞窟（どうくつ）である。CAVEとは英語で洞窟という意味なのだ。ああ、今月も勉強になるなあ。

さて、このゲームは作者のオリジナル版と編集部の改造版の2つがある。いいゲームなのでこってみたのだ。

ほとんどただゲームで遊んでいるだけといわれるゲーム十字軍のスタッフたちに、なぜか、いちばん人気のあったゲームがこれだ。1万点を超え、ラララ空のかなた、山のあなたの空遠く、である。

■オリジナル版について

自機は「ひこーき」という。ひこーきを上下に動かしながら、洞窟にぶつからないように、背後からの敵機をよけつつ、奥深く飛ぶのがゲームの目的だ。同時に「●」（燃料）を取って補給しなくてはならない。「○」を取ったり、洞窟にあたったり、敵機にぶつかったり、燃料が切れるとゲームオーバーになる。

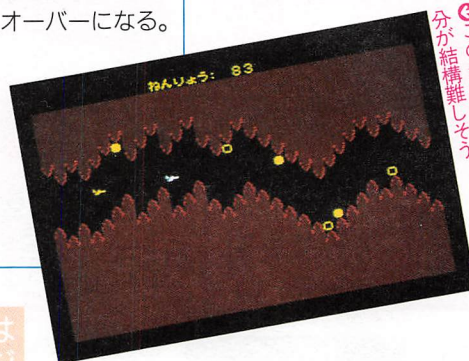
←ダイナミックな洞窟のうねり

■編集部改造版について

内容は同じ。キー操作に左右の動きを加え、ハイスコアをつけ、プレイのたびに同じパターンで洞窟が出てくるようにした（オリジナルでは毎回変わる）。まあ、1画面の制約を破った編集部版のほうがおもしろいはず。ずるい。

←この先の下りの部分が結構難しそう

パターンジェネレータ

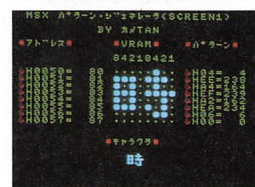
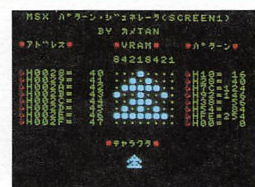
➔リストは54ページ

VRAMを探検したい人のサバイバルツール

MSX・MSX2 RAM8K
BY カメTAN
RP部門1画面タイプ

このプログラムは、ゲームではないので、ゲームしかしたくない人は裏口から出ていってください。

まず「a」という文字がまんなかに大きく表示され、左右にデータが表示されます。これはいったい何か（疑問1）。次にカーソルキーの上下のどちらかを押してください。軽いビープ音とともに別の文字が表示されます。それがどうした（疑問2）。

答え1：データは表示されている文字の形を数値にしたものと、その形を記憶しているVRAMでのアドレスです。答え2：だから、キミは今、VRAMのなかを探検しているんだってば。詳しい探検の仕方は、55ページでみっちりやっているのであとでよく読んでおいてください。以上。

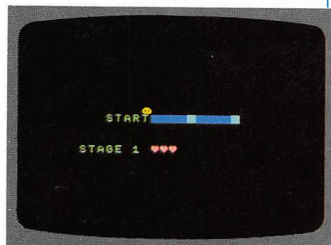
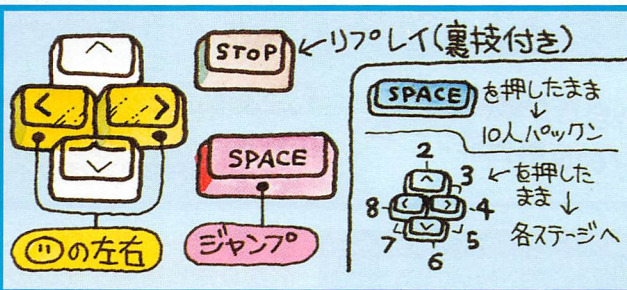
隠されるとのぞきたくなる。わからないと調べたくなる。それが青春だ。ブルースプリングだ。VRAMのぞきツール『パターンジェネレータ』でVRAMのなかに隠された文字の秘密を探ろう。

←このようにいろんな文字がのぞける。「金時！」には深い意味はない

PACKUN(パックン)

緊張感とかわいらしさのアスレチックゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY 塚原英樹
RP部門1画面タイプ

➔リストは56ページ

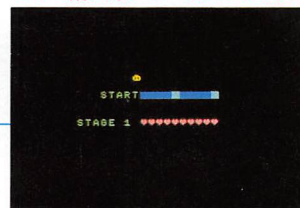
スーパーマリオが、はやったのはいつごろだったろう。もう、おじさんは忘れてしまいました。このゲームは、そのスーマリから敵やコインや土管やキノコを取り除いたような楽しいゲームです。

8つのステージを端から端まで走り抜ける。コースの途中にある穴を飛び越え、回転丸太を渡り、ロングジャンプ台で難しい地形をひとまたぎしていく楽しさは、まさに、コイン土管キノコ抜きのスーパーマリオだ。

ステージは8まで。1は左から右へ、2は同じコースを逆に進む表裏のシステムになっている。

ところで、このゲームにはステージ選択と10人パックンの裏技がすでにある。上のイラストをよく見るように。

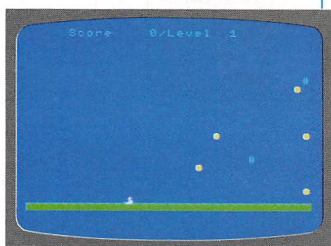
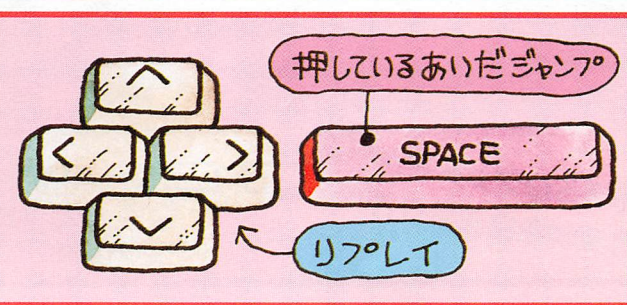
⬆タタタと走ってきてロングジャンプ台でジャンプ。フイイ〜ンと飛んで赤い丸太に着地。逆回転しているので注意

⬇10人パックンの裏技。うれしくてつい飛びあがるパックンでした

JUMP SNAKE(ジャンプ スネーク)

ヘビの動きがかわいいジャンピングゲームだ

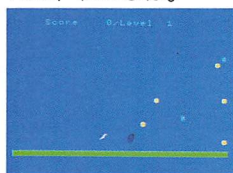
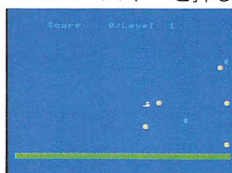
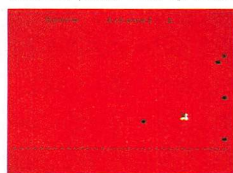
MSX・MSX2 RAM8K
BY 一木哲也
RP部門1画面タイプ

➔リストは57ページ

パックンの飛び方はかわいいけれど、こちらのヘビの飛び方はちょっとこわい。ヘビがシャシャッと走り、ピュッとジャンプするフォームをリアルに再現したところがこのゲームの見どころなのだ。

ここに出てくるヘビがねらっているのは、ネズミでもカエルでもニワトリの卵でもない。金だ。金があればなんにもこわくない。

まあ、金だといっても、たんに「●」を作者が「金貨」だと主張しているというだけのことなわけだが、いいじゃないか、そんなことは。作品の世界を設定するのは、作者の当然の権利だ。何を書いているんだ、わたしは。

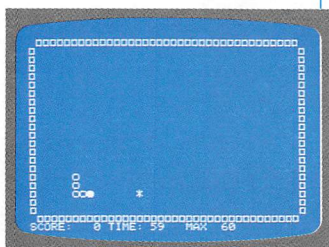
そうだ、ゲームの説明をしなくては。あんまりかんたんなんでびっくりしないでくれ。いいか、金貨(●)をヘビがジャンプして取る。全部取ったら面クリア。わな(#)にあたったらゲームオーバー。どうだ、かんたんだろう。

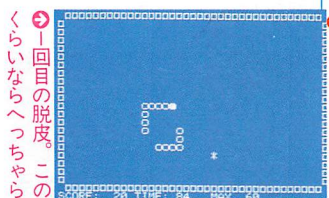
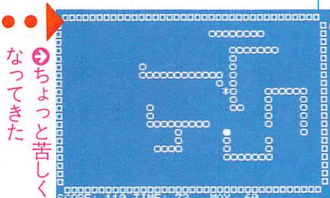
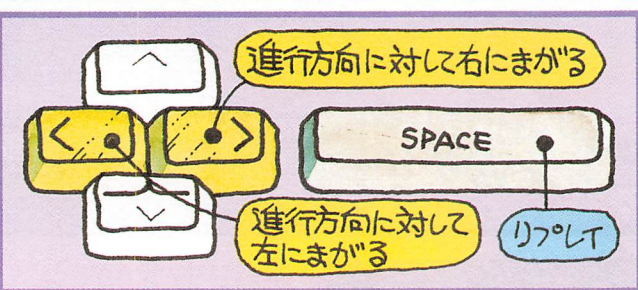
スペースキーを押しているあいだヘビは斜め上に飛んでいくが、いったん放すとそのまま斜め下に落ちていく。これがふつうの現象だが、じつは、スペースキーを放した直後にもう1回押すと、空中で軌道がずれるという高級技が成功することがある。この技はぜひ試してみるとよい。

⬅ピュッと音が聞こえそうなジャンプ

⬅クイッと空中で態勢を変えて金貨取り

⬅わなにかかって、赤いゲームオーバー

Mr.HEBIの大冒険

ミスター　ヘビ

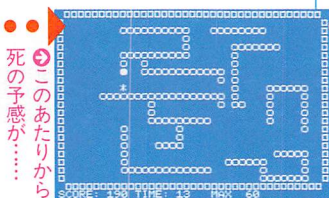
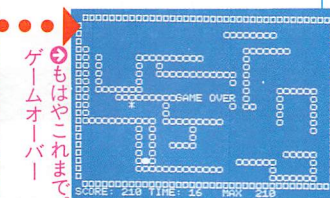
自分自身が迷路を作るヘビの反射神経ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY ZUK
RP部門1画面タイプ

➔リストは58ページ

ヘビのゲームだっぴゃ。むかしからあるタイプのようだけど、ちょっとした仕掛けもあるんだっぴゃ。なんでこんな変なことばづかいをしているかというと、それはヘビが脱皮するからだっぴゃ。

左右に向きを変えながら、エサ(＊)を取っていくヘビゲーム。エサを取るたびに体がだんだん長くなっていき、「TIME」の表示が0になると突然ヘビが脱皮するのだ。

脱皮したあとの抜け殻や壁、そして自分自身にあたるとゲームオーバー。脱皮が自然に難しい面を作っていき、不思議な味わいのあるヘビゲームになっているんだっぴゃ。

➔1回目の脱皮。このくらいならへっちゃら

➔ちょっと苦しくなってきた

➔このあたりから死の予感が……

➔もはやこれまで。ゲームオーバー

おんぼろロケット

おんぼろロケット2台が流星群を突き抜ける

MSX・MSX2 RAM8K
BY 加藤考幸
RP部門1画面タイプ

➔リストは59ページ

流星群のなか、おんぼろロケット1台でもあぶなっかしいというのに、2台になったらほぼ絶望的。だが、絶望は希望の友人、友情は憎しみの母。流星群を抜けるコツは、この2台のバランスにある。

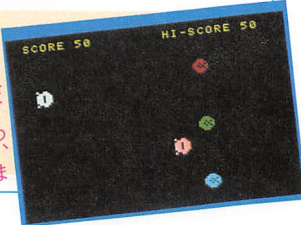
↑まず右側のロケットが流星にあたらないようスペースキーで調整

↑次に左側のロケットがその流星をやりすごすとそこで得点になる

プログラムをRUNさせると最初にスピードを聞いてくる。これは、2台のロケットの上昇下降のスピードのことで、数が大きいほど、速く、難しくなる。だいたい、5～6くらいが遊びごろだと思う。

スピードを決めたとたんにゲームが始まる。

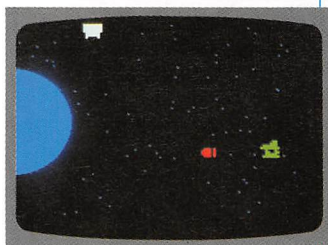
何もしないと左のロケットは下へ、右のロケットは上へ行こうとするので、スペースキーを適当に押して調整しながらなるべく多くの流星をよけていくのがゲームの目的だ。2台ともが流星をよけたときスコアが入る。画面の上下の端や流星にあたるとゲームオーバー。

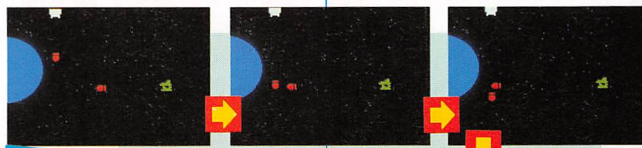
➔流星は2つ、または3つずつ出現

みさいるあたっく

➔リストは60ページ

ミサイルでミサイルを撃ち落とす宇宙ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY GONBE
RP部門1画面タイプ

マモルちゃんとセメルちゃんという2人の子がいました。セメルちゃんは惑星を爆破しようとミサイルを発射する悪い子ですが、マモルちゃんは迎撃ミサイルを発射して惑星を守る正しい子です。

右端を上下に動いているのが敵要塞。非常に気まぐれな間隔で惑星に向けてミサイルを発射する。画面上で動かないのがキミの操作する砲台。キミはここから迎撃ミサイルを発射して、惑星を死守するのが使命なのだ。

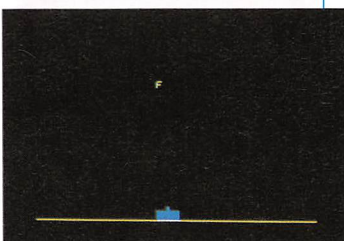
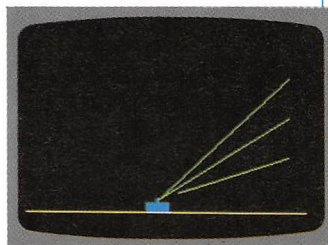
敵ミサイルの発射された地点に応じて、迎撃ミサイルのタイミングをはかるムズさがこのゲームのおもしろさだ。

⬆⬅敵ミサイルとのタイミングがあわず、おしいところで惑星が壊滅したシーン。おかげで人類全滅だ

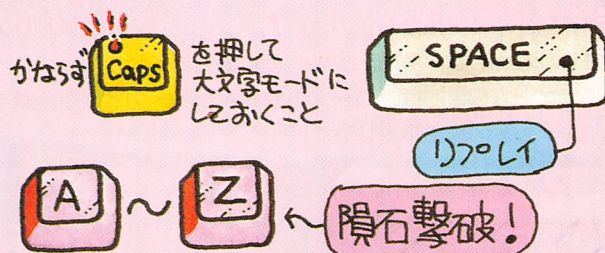
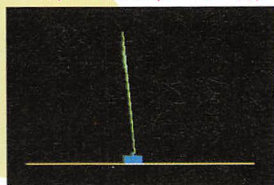
INSEKI

いんせき

➔リストは61ページ

隕石を撃ち落としつつタイピングが速くなる

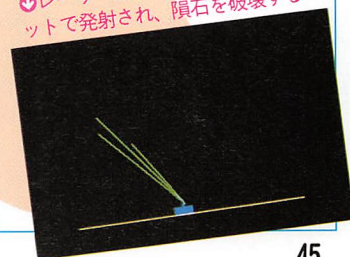
MSX・MSX2 RAM8K
BY E.N
RP部門1画面タイプ

プログラムを打ちこんでいると、もっと速く入力できるといいなとだれもが思う。そのためには、キーを見なくても文字が打てなくちゃだめ。このゲームはそのためのトレーニングゲームなのだ。

⬅⬇隕石「F」確認。Fキープッシュ！ ピピピ(レーザー音)

このゲームは必ずCAPS(CAP)キーを押して大文字モードにしてから遊ぶこと。

このゲームの隕石はアルファベットの大文字なのだ。

大文字隕石が5個ずつ夜空を激しく点滅しながら落ちてくるので、確認できた文字のキーを押すとレーザーが発射され、隕石が破壊される。同じ文字が2つ以上あるときはプログラムのつごうで勝手に優先順位を決められてしまう。

ない文字のキーを押すとレーザーは出ず、落下速度が速くなるから怖い。隕石が地上に落ちるとゲームオーバー。

⬇レーザーは3本1セットで発射され、隕石を破壊する

ニーグル
NEAGLE

4方向に目を光らせて思考するパズルゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY 横沢和明
RP部門N画面タイプ(5画面)

リストは62ページ

一見してどんなゲームかよくわからない。話を聞いてみるとパズルらしい。パズルだとしたら、かんたんすぎるのではないかと思いながらやってみるとあんがい難しい……これはそういうゲームだ。

たとえばこの位置でスペースキーを押すと……

ニーグルミサイルが上、右、下、左と順番に4方向に発射される

ぜんぜん猫に見えないのに、むりやりキャットという名前がついているところがなんとなくいい。やたらフチドリのきいたかわいいキャラクタがニーグルキャット。このゲームの主人公だ。

ニーグルキャットの過去や歴史や由来については、よくわからない。もしかしたら、インドのウパニシャッド哲学の原典あたりに由来があるのかもしれない。ないない。

このゲームの目的は、ニーグルキャットの秘密平気じゃないよね秘密兵器・ニーグルミサイルを発射して、画面中に散らばっているバボンをすべてなくしてしまうこと。

ブーメランのような形をしているキャラクタが、ニーグルミサイルだ。こいつは、スペースキーを押すとニーグルキャットから上右下左4方向に飛んでいき、バボンにあたるとそれを破壊する。ただし、バボンにあたらずにまわりの壁にあたってしまうと、ニーグルキャットの数が1匹減ってしまう。ニーグルキャットが3匹ともいなくなるとゲームオーバーだ。

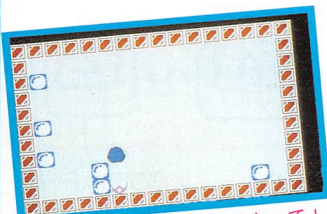
なんだ、かんたんそうじゃない。といいながら、ステージ1を解いてしまった。やっぱりかんたんじゃん。といいながら、ステージ2に挑戦してみると、急に頭が悪くなった……。

結局、ニーグルキャットの上下左右にバボンが4つずつくるように移動して、ニーグルミサイルを発射しなくてはいけないわけだが、実際にやってみると、その五目ならべのような複合パターンに惑わされ、なんだかよくわからなくなってしまうのだ。

このよくわからなさ加減がパズルのおもしろさにとっては必要な条件なのだが、このパズルは見かけよりも難しかった。すごく単純そうに見えるのに、その単純さがかえってパズルを難しくしているところがジャパニーズだなあ。

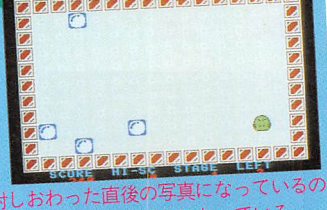
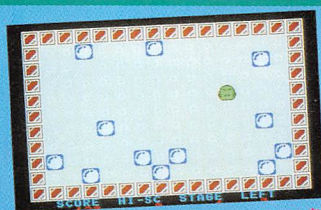
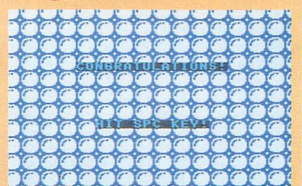
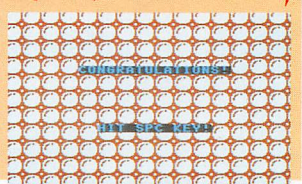
ステージは全10面。最後のステージを解くと、画面全体にバボンが広がり、ピカピカッとなかなかきれいなデモが見られる。

カーソルキーのどれかを押すとコンティニューができるので、全ステージクリアを目指してニーグルってみよう。

ステージ2。考えているとわからなくなったので適当にやったら

やっぱり失敗して、青くなって1匹減るニーグルキャット

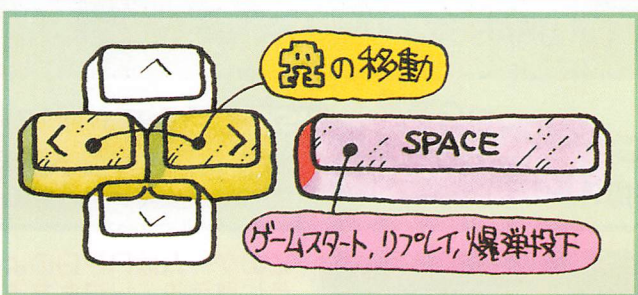
全ステージクリア!

ほかにもいろんな色に変わりながらの祝・オールクリア

ステージ1のヒント

この3枚の写真はステージ1の各場面。それぞれ、ニーグルミサイルを発射しおわった直後の写真になっているので、このページのタイトルの下にある写真も含めて考えれば、ステージ1の解き順がわかる仕組みになっている

レスキュー バップ
RESCUE VAP

空からアイテムが降る楽しい邪悪な心つぶし

MSX・MSX2 RAM16K
BY 松本.K
RP部門10画面タイプ(6画面)

リストは64ページ

ゆったりした世界だ。ほよんほよんとバップが飛びまわり、じわじわじわと黒い雲の邪悪な心が伸びてくる。ふわふわと降りてくるアイテムを取りながら、国民が平和であることを希望します。

邪悪な心が天井に向かって伸びていくなか、ほよよんと飛びはねるバップ

はれい

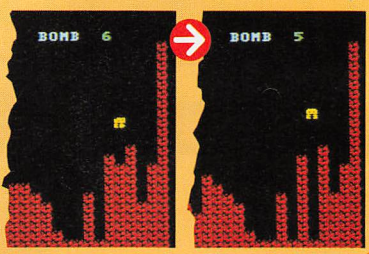
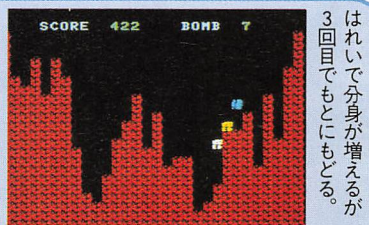
よろい

神様

★爆弾の効果

はれいを取ると爆弾が5個ずつ増える。爆弾はスペースキーで直下の邪悪な心を一気に消してしまえる。ただし、下の写真のように谷間ができるのではまらないように。

★分身の術

はれいで分身が増えるが3回目でもとにもどる。

★神様はえらい！

神様！ 爆弾は0になるが、全部の邪悪な心を消してくれる。

主人公の名前はバップ。名前から受けるイメージどおり、飛びはねてばかりいる。

なぜかというと、平和だったバップの村に、黒い雲になった邪悪な心が押し寄せてきたからだ。バップは飛びまわりながら、邪悪な心を踏みつぶすのにいそがしい。

ほよんほよんしていると、空からなにかが降りてくる。

みんな同じ色なので、あわてるとまちがえそうだが、タイトルデモをずっと見ているとちゃんとキャラクタ紹介しているので、じっと見て形をちゃんと覚えておこう。

アイテムは、4種類あり、そのうち3種類が右上で紹介している正義のアイテムたち。

残りのひとつは「ジャム」という、邪悪な心の回し者で、ほかの3つのよいキャラクタとまぎらわしそうに落ちてくる。ジャムを取ってしまうと、とたんにゲームオーバーになってしまう。こいつをまちがえて取ってしまうとかなりくやしいので、読者にもくやしい思いをしてもらおうとわざと写真は載せないことにした。デモで出てくるけどね。

ところで、バップはおもに邪悪な心を踏みつぶしてまわっているけれど、じつは「爆弾」というアイテムをすでに持っていて、スペースキーを押すと、バップの真下の黒い雲が1本ぶんザッと消えてしまうのだ。ただ、爆弾を乱用すると、谷間ができて、そこにはまってしまうことがあるので気をつけるように。

爆弾の数はつねに画面に表示されていて、0になるともちろん使えないが「はれい」を取ると5個ずつ増える。

分身が2匹まで出てくる「よろい」もおもしろいが、やっぱり邪悪な心を全部消してしまう「神様」がいちばん。

得点は、踏みつぶすときは邪悪な心が高い位置に来ているほど高く、爆弾や神様でいっきょに消す場合は邪悪な心がたくさんあるほど高い。ただし、邪悪な心が天井についてしまうとゲームオーバー。

THE TOWER OF DRAGON 竜の塔

ザ タワー オブ ドラゴン

リストは66ページ

すごろくにRPG要素を加えた新趣向ゲーム

MSX・MSX2 RAM16K

BY 富沢政和

RP部門10画面タイプ(9画面)

このゲームはRPGのように見える。HPもあるし、敵は出てくるし、最後に倒すのはドラゴンだし。でも、このゲームの本質は、すごろくゲームだ。友だちを呼んできてぜひ遊ぼう、すぐやろう。

シンボルの意味一覧

笑った顔。このマスに来ると自動的に3つ先へ進む

唇の厚い笑った顔。ルーレットをもう1回まわすことができる

泣いた顔。ご想像のとおり、ここに止まると自動的に3つもどる

洞窟。ほかの洞窟へワープする。損することと得することがある

毒沼。ここにはまるとプレイヤーのHPがいきなり2減る

城。ここに来るとホッとする。HPが満タンの10にもどる

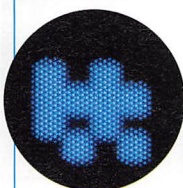
墓地。ここに来るといろいろな強さのスケルトンに出会う

竜の塔。ここにドラゴンがいる。マップのゴールにあたる

アイテムその1。剣。これがないとドラゴンに痛恨の一撃をくう

アイテムその2。よろい。剣と同様、ドラゴン戦に不可欠

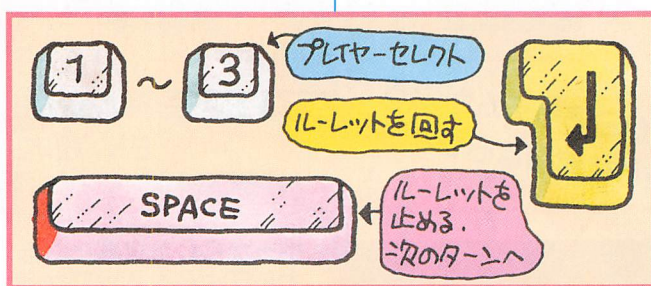
アイテムその3。シールド。同じくドラゴンとの戦いに不可欠

プレイヤー1

左にいるのがプレイヤーのコマだ。このゲームは2人から4人まででき、プレイヤー2は赤、プレイヤー3は薄い水色、プレイヤー4はピンクと色分けされている。

ゲームは、ルーレットをリターンキーで回してスペースキーで止め、そのときに出た目の数だけ進むという、すごろくシステム。もちろん、道中にはいろんなマス(「シンボルの意味一覧」参照)があり、それぞれの設定に応じて、3つ進んだり、アイテムをもらったり、HPが回復したりして楽しい。スケルトンが襲いかかってくるマスや、毒沼というこわいマスもある。

ゴールのマスが、「竜の塔」でここにドラゴンがいる。こいつを倒せばいいわけだが、3つのアイテムを持っていないとその場で負け、近くの城までもどされてしまう。

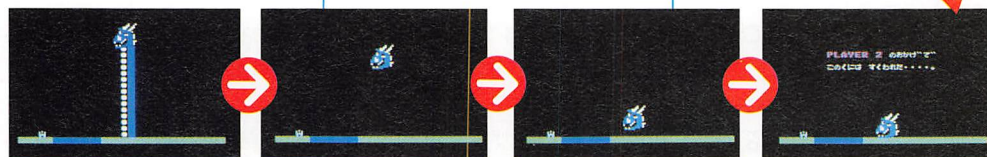
スケルトンやドラゴンとの戦いももちろんルーレット。奇数が出ると自分のHPが減り、偶数が出ると敵のHPが減るという仕組み。

いちばん早くドラゴンを倒してあがった人が、えらい。最後のデモもなかなかのもの。

全プレイヤーがここからスタートする。ようするにすごろくの「ふりだし」

ここに竜の塔がある。ドラゴンと戦って勝てば、あがりとなる

「ゆうしゃたち」とはプレイヤーの詩的表現。各HPと取ったアイテムを表示

スケルトンと偶数奇数の戦い

見ればわかる

ドラゴンを倒すと出てくるデモ。塔のようになったドラゴンの首が落ち、勝者をほめたたえてくれる

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは3月31日必着。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！ くわしくは50ページからの欄外を見てください。

もうミスはこわくない 打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUNする。
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000	>	126
↑ 行番号		↑ 確認用データ

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。
※9070行は機種によって異なる。
⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに"アスキーセーブ"する。

●テープの場合
SAVE"CHECK"⏎
でセーブ(CSAVEではない)。

●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎
でセーブ。

⑤そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にする。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

">"の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。
⑥修正が終わったら、念のため④から繰り返す。
⑦データの違うところがなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに
DELETE 9000-9070⏎
として、「打ちこみミス確認プログラム」を消してしまう。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

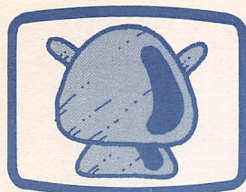
打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING " #####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>126   9010>167   9020>206   9030>242
9040> 95   9050>183   9060>  6   9070>リストをよく見る
```

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

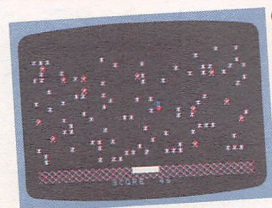
ファンダム・アンケート④ ▶応募券◀

スポッド SPOD

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は41ページにあります

```
1 SCREEN1,Ø:COLOR3,1,1:KEYOFF:WIDTH32:DE
FINTA-Z:E$=CHR$(27):P$="SØM2ØØØ":READQ,Z
2 VPOKE8195,132:VPOKE8197,16Ø:VPOKE8216,
144:VPOKE8217,255:FORJ=1TO32:VPOKE14335+
J+(J>23)*12824,255AND(ASC(MID$("_ヤ・・ヨFs・
_わチチ8F{チsお・・s_GG_kヤ。♦_kュ",J))-71):NEXT
3 CLS:FORI=RND(-3)TO63:VPOKE6816+I,28:NE
XT:X=124:Y=159:S=Ø:M=Ø:E=Ø:V=255:U=159
4 FORI=ØTO9:VPOKE(RND(1)*18+1)*Z+RND(1)*
Z+Q,42:NEXT:FORI=1TO6:VPOKE(RND(1)*16+2)
*Z+RND(1)*Z+Q,192:NEXT:PRINTE$"Y5.ネネネネ"
5 T=STICK(Ø):D=D+(T=3)*(D<4)-(T=7)*(D>-4
):G=STRIG(Ø):E=E-(G=-1)*(E>-4)+(G=Ø)*(E<
6):Y=ABS(Y+E):P=1-P:IFY<UTHENX=(X+D)ANDV
ELSED=Ø:IFX<11ØORX>138THEN8ELSEY=U:IFMTH
ENM=Ø:S=S+1:PLAYP$+"O5C8":IFSMOD5=ØTHEN4
6 VPOKE1538,11Ø+P*63:PUTSPRITEØ,(X,Y),12
-M,P:PUTSPRITE1,(X,Y+8+P),-8*G,2:A=Q+(X+
4)¥8+(Y¥8)*Z:IFVPEEK(A)=192ANDM=ØTHENVPO
KEA,Z:M=1ELSEIFVPEEK(A)=42THEN8
7 PRINTE$"Y7+SCORE:"S;:GOTO5:DATA6144,32
8 VPOKE6915,8:PLAYP$+"ØO1C1","SØO1D1":H=
H+(H-S)*(S>H):PRINTE$"Y++GAME OVER"E$"Y4
,MAX:";H:FORI=ØTO8:I=STICK(Ø):NEXT:GOTO3
```

By おさみん

ジタバタがうけた

はじめまして、おさみんです。なぜか採用されてしまいました。とおってもシアワセです。自分の身にこんな出来事が起きるなんて、信じられませんよお。きっと、「はよおーたすけてくれよおーっ」とばかりに仲間がジタバタしているところがウケたんでしょうね。そこんとこ、自分でも気にいっています。話はかわりますがGENさんってすごいですね。常連だとゆーのに、いつも謙虚さを大事にしてて。早く私もそんな人物になりたいなあ。では。

絶望的な局面

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……スポッドの座標
D、E……スポッドの座標増分
U……地面のY座標
V……画面の左右接続用

■その他の変数

A……スポッドのテキスト座標上のVRAMアドレス
E$……エスケープのキャラクタ(PRINT文の座標指定用)
G……スペースキー入力用
H……ハイスコア
I、J……ループ用
M……人を乗せているかどうかのフラグ
P……スポッドをクリクリ、人をジタバタさせるのに使う
P$……効果音用
Q……VRAMのパターン名称テーブルの先頭アドレス
S……スコア
T……カーソルキー入力用
Z……32が入る

プログラム解説

1〜2初期設定

●画面設定●変数初期設定●キャラクタの色設定●スプライトとキャラクタの定義

3ゲームごとの初期設定

●画面作成●変数初期設定

4星と人の表示

●星の表示●人の表示●基地の表示

5キー入力処理

●キー入力に応じたスポッドの座標増分の計算●移動先判定

6スポッド表示

●人をジタバタさせる●スポッド表示●スポッドの位置判定

7スコア表示

●スコア表示●行5へ●アドレス計算データ(行1で読みこみ)

8ゲームオーバー処理

●スポッド爆発●効果音●ハイスコア計算●メッセージ表示●リプレイ処理

打ちこみガイド・この文字に注意!

```
J+(J>23)*12824,255AND(ASC(MID$("_ヤ・・ヨFs・
_わチチ8F{チsお・・s_GG_kヤ。♦_kュ",J))-71):NEXT
```

①「アンダーライン」。右下にある、「?」の右のキーをSHIFTといっしょに押して打ちこむ。②「中点」。かなモードで。JIS配列ではSHIFT+「め」、50音配列ではSHIFT+「ん」。③小文字の「s」。④「左中かっこ」。キーボード2段目右端のキーをSHIFTといっしょに押して。⑤小文字の「k」。⑥「句点」かなモードでJISはSHIFT+「る」、50音はSHIFT+「を」⑦小さい「ュ」。

1画面テクニック

『SPOD』のプログラムのあちこちに1画面プログラミングの技法が散りばめられている

かんたんなハイスコアルーチン

まずはハイスコアを計算する方法。ハイスコアを入れる変数をH、スコアを入れる変数をSとすると、ハイスコアは行8の式で計算できる。

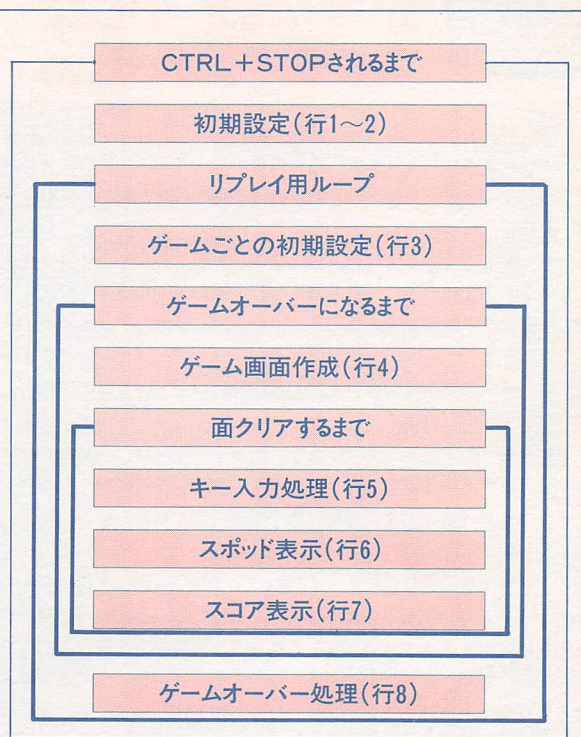
H=H+(H−S)*(S>H)

(S>H)の部分は論理式という真理値を持つ式。カッコのなかのS>Hという関係が成立したときに値が−1になり、それ以外のときは0になる。「>」以外の比較演算子でも同じようになる。つまり、スコアのほうが大きかったときだけハイスコアが更新されるのだ。IF文でやるとプログラムが長くなってしまいそうなときに使える。

ハイスコアの計算ができても、リプレイするたびにRUNしていたのではせっかく計算したハイスコアも初期化されてしまう。そこで重要になるのがプログラムの構成だ。

右の図は『SPOD』のプログラムの構成と行番号の関係を表したもので、濃い線で書かれているのはプログラムを制御する大きなループ。このうち、ハイスコアに関係しているのは、プログラムをRUNしたときに1度だけ実行される初期化ルーチンの内側にあるリプレイ用ループだ。

リプレイ用ループの特徴は、ループの内側に、自機座標の初期化、自機の残り数のセット、スコアのクリア、敵の状態の初期化、乱数の初期化、などのゲームごとに実行される初期化ルーチンを持っていること。このループを意識しながらプログラミングしていう。

- CTRL+STOPされるまで
- 初期設定(行1〜2)
- リプレイ用ループ
  - ゲームごとの初期設定(行3)
  - ゲームオーバーになるまで
    - ゲーム画面作成(行4)
    - 面クリアするまで
      - キー入力処理(行5)
      - スポッド表示(行6)
      - スコア表示(行7)
  - ゲームオーバー処理(行8)

■『SPOD』のプログラム構成

1画面につめこむテクニック

SPODのリストには、プログラムを短く書くための技法がちりばめられている。

LOCATE文をなくす

行1にある

E$=CHR$(27)

がこの技法の始まり。これなくして行4の終わりにある

PRINTE$"Y5.ネネネネ"

は語れない。この部分は、

LOCATE14,21:PRINT"ネネネネ"

と同じ処理をしていて、7文字ぶん縮まっている。このE$と「Y5.」という部分はエスケープシーケンスという特殊な文字の組み合わせで、「Y5.」という部分がLOCATE文と同じ働きをしているのだ。書式は、

"Y〔CHR$(Y座標+32)〕〔CHR$(X座標+32)〕"

Yを入れて3つの文字で座標を表すわけだ。

作りかけているプログラムをこの方法に改造するときは、たとえば

LOCATE13,10:PRINT"START"

を改造するとすると、

PRINTCHR$(10+32)

としてY座標用の文字を調べ、

PRINTCHR$(13+32)

としてX座標用の文字を調べる。調べた2つの文字の頭にYを付ければOK。

プログラムの始めで、

E$=CHR$(27)

としておけば、

PRINTE$"Y*−START"

でまったく同じことができる。

また、行8のスコアとハイスコアを表示している部分のように、1つのPRINT文のなかに複数の座標指定を入れることもできる。

READ文で隙間を利用

SPODの行1の最後に

READQ,Z

という部分がある。これは行7の終わりにある

DATA6144,32

を読みこんでいる。ふつうは

Q=6144:Z=32

としたほうが短くてわかりやすいのだが、これは各行のわずかずつの隙間を利用して逆に行数を節約する技法だ。DATA文はプログラムの流れに影響しないという特徴をうまく利用しているわけだ。

これに似た技法で、定数を変数に代入して行数を縮めるやり方もよく見かける。

魅力の1行 その1 なぜ人々はジタバタするのか

```
6 VPOKE1538,110+P*63:PUTSPRITE0,(X,Y),12
-M,P:PUTSPRITE1,(X,Y+8+P),-8*G,2:A=Q+(X+
4)¥8+(Y¥8)*Z:IFVPEEK(A)=192ANDM=0THENVPO
KEA,Z:M=1ELSEIFVPEEK(A)=42THEN8
```

リストの赤い部分は、人のキャラクタパターンの手にあたる一部分だけを書き換えているところ。Pが0になったり、1になったりすることで人のパターンが手を広げたり、縮めたりする。この繰り返しがあのジタバタを作り出しているのだ。

【投稿上のルール】①盗作・二重投稿厳禁。②必ずテープかディスクで投稿。③詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年令(学年)・郵便番号・電話番号、(2)プログラムの遊び方・使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答・マップなど、(5)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)⇒

ケーブ

CAVE

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は42ページにあります

```
1 CLEAR100,&HC7FF:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH
13:DEFINTA-Z:COLOR10,1,1:VPOKE8216,96:SP
RITE$(0)="♠リ?p":A=&HC800:DEFUSR=A
2 FORI=0TO40:POKEA+I,(ASC(MID$("♥♥xqぅ(a?
b-ケ`♥ぅ(q♠xa?b-シ`♥そxq♠`せ fv-ュ`ypZ)",I+1,1
))+160)MOD256:NEXT:FORI=0TO23:VPOKE1536+
I,(ASC(MID$("コeコeコeコeサなサfzf<((<fzfサなサ",I
+1,1))-16):NEXT:Z=25:Y=8:E=121:DEFFNY=62
07+C*32:ONSPRITEGOSUB7:SPRITEON
3 Y=Y+SGN(RND(1)-.5)-(Y<=2)+(Y>=13):S=S+
1:P$="":U=USR(0):C=Y+1:VPOKEFNY,193:FORC
=C+1TOC+4:VPOKEFNY,32:NEXT:VPOKEFNY,194:
E=E+(E>0):IFRND(1)>.7THENVPOKE6335+(Y+SG
N(RND(-TIME)-.5)*2)*32,134-RND(1)*1.3
4 IFF=0THENF=-(RND(1)>.7):G=Z*4:H=RND(1)
*5+7ELSEF=(F+H)*-(F<240):PUTSPRITE1,(F,G
-1),-(F>0)*H,0:P$="M650S1204C32"
5 T=STICK(0):Z=Z+(T=1)-(T=5)-(E=0):PUTSP
RITE0,(80,Z*4-1),15,0:V=6154+(Z¥2)*32:P=
VPEEK(V):IFP=133THENVPOKEV,32:E=E+10:S=S
+5:P$="M1500S004E16"ELSEIFP<>32THEN7
6 PLAYP$:LOCATE0,0:PRINT"ねんりょう:"E:GOTO3
7 PLAY"M15000S001C1":LOCATE0,21:PRINT"とく
てん:"S*10:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

BY おさみん

くどいようですがシアワセです

おさみんです。くどいようですが、シアワセです。このゲームは、コナミの『スクランブル』をイメージして作りました。そのわりには、タマを発射することはおろか、前後に移動することさえも不可能です。でも、自分でいうのも変ですが、どーゆーわけだかのめりこんでしまうのだ。燃料をとらなくっちゃ。邪魔くせーなー、抜くんだったら早く抜けよー。なーんて、いれこんでくれる人、いるかなあ。

■リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。とくに行1の末尾や行2に注意して打ちこみ、打ちこみおわったらいったんセーブして、そのあとにRUNするようにしてください。

変数の意味

■スプライト座標

Z……ひこーきのY座標⇒×4−1して表示
F、G……敵機の座標

■その他の変数

A……マシン語プログラム用
C、Y……洞窟表示用
E……燃料
H……敵機の色とスピード
I……ループ用
P……移動先判定用
P$……効果音データ
S……得点
T……カーソルキー入力用
U……USR関数呼び出し用
V……ひこーきの位置

プログラム解説

1〜2初期設定
●各種初期設定●マシン語設定●ユーザー定義関数の定義●スプライト衝突時の割りこみ定義●同じく割りこみ許可

3洞窟表示
●右端に洞窟の一部を表示●画面を1キャラクタぶん左にスクロール●「●」や「○」の表示

4敵機移動、表示
●敵機の移動●効果音設定

5キー入力
●カーソルキー入力によってひこーきを移動●ひこーきの移動先判定●「●」を取ったときは効果音設定

6燃料表示
●効果音●燃料を表示●行3へ

7ゲームオーバー処理
●効果音●得点の表示●スペースキー入力待ち(リプレイ)

打ちこみガイド・この文字に注意！

```
RITE$(0)="♠リ?p":A=&HC800:DEFUSR=A
2 FORI=0TO40:POKEA+I,(ASC(MID$("♥♥xqぅ(a?
b-ケ`♥ぅ(q♠xa?b-シ`♥そxq♠`せ fv-ュ`ypZ)",I+1,1
```

①カタカナの「リ」。②小文字の「x」。③小文字の「q」。④小さい「ぅ」。⑤「マイナス(ハイフン)」。おなじみのはずだけれど、グラフィック記号の横棒やかなの長音記号(ー)とまちがえやすい。⑥「アクサングラーブ」。SHIFT+「@」(「P」の右隣)。アポストロフィ(SHIFT+「7」)とまちがえやすいのでとくに注意！ ⑦「空白(スペース)」。これもたいせつ。

【季間奨励賞】春夏秋冬の毎季節ごとに、編集部が設定した特定の部門・タイプについて奨励し、その季節のあいだ(月号では、1〜3月号、4〜6月号となります)に採用した特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品を1つ選び、奨励金として3万円を差し上げます。春季(1988年4月号〜6月号)は、冬季に引き続き、RP部門1画面タイプを奨励します。皆様の力作、傑作の投稿を心よりお待ちしています。

大改造プロジェクト

1画面タイプの『CAVE』を
改造しながら本格的フリープログラムを考えてみる

本格的プログラムへの架け橋

『CAVE』はこのままでも1画面プログラムとしてはよくできたゲームになっているが、
①自機が上下にしか動けない
②ハイスコアがない
③プレイするたびに洞窟の形が違うので腕前よりも運の要素が大きい
④洞窟の表示がぎこちない

これらの要素を改良すれば、短いながらも本格的なゲームとなったはず。そこで、1画面より3行長くなったが、右のような改造版を作ってみた。

改造項目の②は51ページの「かんたんなハイスコアルーチン」と同じ手法で直し、④はマシン語プログラムを改造して洞窟がなめらかに表示されるようにした。このほかの項目は、ほぼすべての本格プログラムに共通して使える技法なので、リストから抜き出して説明する。

自機を8方向に移動させる

改造版リストの行5と行6の頭にある

Q=Q+(T>5AND9>T)−(T>1AND4>T)
Z=Z+((T=1ORT=2)ORT=8)−(T>3AND7>T)

が8方向に移動するために自機の座標を計算している部分だ。TがSTICK関数の値の入る変数で、Q、Zが自機の座標。改造版リストでは行の長さの関係で2行に分けて計算しているが、この計算式を自作のゲームに応用するときは、「：」でつなげて同じ行に入れるといい。

ジョイスティック対応

ついでにジョイスティックでもカーソルキーでもプレイできるようにしておきたい。これはかんたんにできる。

行4の自機の移動をつかさどるキー入力を受ける部分。

T=STICK(0)ORSTICK(1)

では、カーソルキーの押された方向とジョイスティックの押された方向を混ぜて、キー入力用の変数Tに入れている。プレイしているときに押されるのはどちらか片方のはず。入力のときに混ぜてしまえば、使っているほうのキー入力が変数Tに反映することになり、ほかのプログラムはそのままでジョイスティック対応になるのだ。

また、忘れてはならないのが行8にある

I=−STRIG(0)−STRIG(1)

という部分。リプレイ処理のキー入力を待つ部分もジョイスティックに対応させたのだ。

リプレイしても同じ洞窟

リプレイしたとき、いつでも同じ洞窟が出てくるようにすれば、③の問題は解決する。

行3にある

S=RND(−2)

は乱数を初期化している部分。ふつうに乱数を使うときは、RND(1)のようにするが、カッコのなかの値をマイナスにすると、その値によって乱数が初期化される。乱数を同じ値で初期化すると、RND(1)の値が、まったく同じ順番で同じ値になるのだ。つまり、ゲームが始まるときに同じ値で乱数を初期化すれば、いつでも同じ条件でプレイできるようになり、面データを持っているかのようなゲームが乱数で作れるのだ。

この乱数の初期化は、いわゆる「面」をいくつか持つときにも応用できる便利なものだ。

```
1 CLEAR100,&HD000:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH
13:DEFINTA-Z:COLOR10,1,1:VPOKE8216,96:SP
RITE$(0)="♠リ?p":A=-2704:DEFUSR=A:DEFUSR1
=A+27:FORI=1TO24:VPOKE1535+I,(ASC(MID$("
コeコeコeコeサなサfzf<((<fzfサなサ",I,1))-16):NEXT
2 FORI=0TO38:POKEA+I,(ASC(MID$("○○{tc3dB
e0シc○♣3t♦c。#iyレ¦s_,○c3t♦{dBe&ソc",I+1,1))
+157)AND255:NEXT:DEFFNY=&HD01F+C*32:DEFF
NR=RND(1)*10:E$=CHR$(27):A$="M650S1204C"
3 CLS:S=RND(-2):Z=25:Q=Z:Y=8:E=121:F=255
4 A=32:T=STICK(0)ORSTICK(1):Y=Y+SGN(FNR-
5)-(Y<3)+(Y>12):S=S+1:P$="":U=USR(0):C=Y
+1:POKEFNY,193:FORC=C+1TOC+4:POKEFNY,A:N
EXT:POKEFNY,194:E=E+(E>0):IFFNR>7THENPOK
E&HD0BF+(Y+SGN(FNR-5)*2)*32,133+(FNR>7)
5 Q=Q+(T>5AND9>T)-(T>1AND4>T):IFFTHENF=(
F+H¥2)*-(F<240):P$=A$+"32":PUTSPRITE0,(F
,G),-(F>0)*H:ELSEF=FNR¥8:G=Z*4:H=FNR¥2+7
6 Z=Z+((T=1ORT=2)ORT=8)-(T>3AND7>T)-(E=U
SR1(0)):PUTSPRITE1,(Q*4,Z*4),15,0:IFVDP(
8)ANDATHEN8ELSEV=(Z¥2)*A+Q¥2+6144:P=VPEE
K(V):IFP=133THENVPOKEV,A:E=E+20:S=S+5:P$
="M1500S004E16"ELSEIFP<>ATHEN8
7 PLAYP$:PRINTE$"Y  ねんりょう:"E:GOTO4
8 PLAY"M15000S001C1":L=L+(L-S)*(L<S):PRI
NTE$"Y4 とくてん:"S*10;E$"Y6 さいこう:"L*10:FORI
=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO3
```

■『CAVE』の改造版プログラム(RAM16K)

←これは改造版の画面

打ちこみガイド・この文字に注意！

```
2 FORI=0TO38:POKEA+I,(ASC(MID$("○○{tc3dB
e0シc○♣3t♦c。#iyレ¦s_,○c3t♦{dBe&ソc",I+1,1))
```

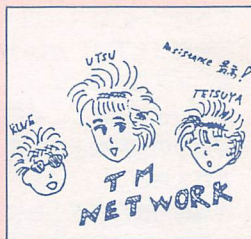
①グラフィック記号の「白丸」。キーボードの2段目右端のキーをGRAPHキーといっしょに押す。②「左中かっこ」。50ページの「打ちこみガイド」で説明ずみ。③「破線」。SHIFT＋「￥」。縦棒とまちがえないように注意。

【あて先】封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記して、裏には住所と氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部『ファンダム・プログラム』係まで。なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。【採用の特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを差し上げます。⇨

パターンジェネレータ

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は42ページにあります

```
1 IF(VDP(0)AND2)¥2+(VDP(1)AND24)¥4THENSC
REEN1,1ELSEVDP(1)=1+(VDP(1)AND252)
2 DEFUSR=105:KEYOFF:COLOR12,1,USR(0):WID
TH32:DEFINTA-Z:DIMA$(1),B$(15):CLS:LOCAT
E3,1:PRINT"MSX ﾊﾟﾀｰﾝ･ｼﾞｪﾈﾚｰﾀ(SCREEN1)"SP
C(47)"BY ｶﾒTAN"SPC(46)"#ｱﾄﾞﾚｽ#      #VRAM
#    #ﾊﾟﾀｰﾝ#"SPC(48)"84218421":LOCATE13,1
9:PRINT"#ｷｬﾗｸﾀ#":B=776:VPOKE8208,113
3 FORI=0TO15:B$(I)=MID$("·······●··●···●
●·●···●·●·●●··●●●●···●··●●·●·●·●●●●··●●·
●●●●·●●●●●",4*I+1,4):NEXT:PLAY"S0"
4 FORI=0TO7:C=B+I:D=VPEEK(C):F=D¥16:G=DA
ND15:LOCATE2,9+I:PRINTUSING"&H&  &=####
&  &&  & &H&&=###";RIGHT$("000"+HEX$(C),
4);C;B$(F);B$(G);RIGHT$("0"+HEX$(D),2);D
:VPOKE14336+I,D:NEXT:PLAY"M800V1506":VPO
KE8196,97
5 K=STICK(0):A=(K=1)-(K=5):PUTSPRITE0,(1
26,168),7:IFATHENB=B+A*8ELSE5
6 A$(0)="ありません !":A$(1)="        ":PLAY"L
16A":IFB>&H7FFORB<0THENPLAY"L64AGF":L=0:
GOSUB7:B=0:GOTO4ELSEL=1:GOSUB7:GOTO4
7 FORI=1TO7:VPOKE6829+I,ASC(MID$(A$(L),I
,1)):NEXT:RETURN
```

BY カメTAN

VRAMを勉強しよう

採用どうもありがとうございます。このプログラムは、ぼくがVRAMを勉強しようと思ったころに、パターン・ジェネレータを画面に表示させようと思って作ったものです。読者のみなさんも、プログラム技術を向上させるうえで、マニュアルなどを読むだけで理解するのではなく、例にあげられているプログラムや自分でそれを応用したプログラムを作り、ディスプレイで試すことを忘れないように心がけてください。では、SEE YOU AGAIN! おっと待った。誰かハイドライド3などにあるスポット処理(地下ダンジョン)の仕方を教えてください。

変数の意味

A……キー入力判定用
A$(n)……メッセージ(nが1のとき消去用空白)
B$(n)……キャラクタパターンの拡大表示用
B、C……拡大表示するパターンのパターンジェネレータテーブル上のアドレス
D……VRAMから読みこんだキャラクタパターンデータ
F、G……拡大表示用配列B$の添字として使用
I……ループ用
K……カーソルキー入力用
L……メッセージ選択用(配列A$の添字として使用)

←これだけ文字が大きいとさすがに気持ち悪い

プログラム解説

1 画面モードチェック
●現在の画面モードを調べてSCREEN1ならスプライトを拡大表示モードに、それ以外ならSCREEN1，1に設定

2 初期設定
●画面設定●基本画面作成●拡大表示するVRAMアドレスの設定●キャラクタの色設定

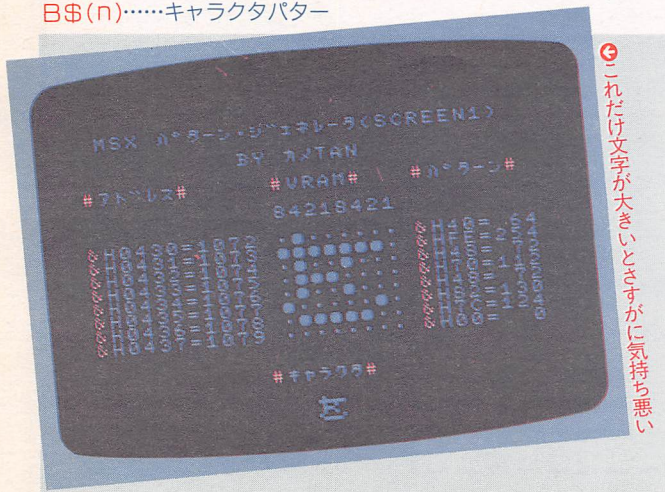
3 変数初期設定
●キャラクタパターンの拡大表示用配列変数を設定

4 拡大表示
●キャラクタパターンを拡大表示●効果音●スプライト定義

5 キー入力
●カーソルキー入力●拡大表示するキャラクタのパターンジェネレータテーブル上のアドレスを計算●スプライト表示

6 アドレス判定
●メッセージ用配列設定●VRAMアドレスに応じてそれぞれの処理へ

7 メッセージ表示
●Lの値に応じてメッセージを表示したり消したりする

〈ファンダム・ニュース/その1・ファンダムアンケート(2月号)結果①〉まずはいつものようにファンダムアンケートの結果発表からです。2月号は創刊以来最多本数の13本掲載ということもあってかなり票がわれました。順位は以下のとおりです。〈1位〉DRAGON FIGHTER 〈2位〉FEMALE WORLD 〈3位〉MTK 〈4位〉スカッシュテニス 〈5位〉WIND-GOLF⇨

VRAM探検隊

『パターンジェネレータ』で勇気リンリン
VRAMの奥深くを探検してみよう

ふつうに探検してみる

まんなかに大きく表示される文字は「●」でできている。これはおしゃれでやっているのではなくて、MSXの画面に表示される文字は実際に8×8個の点の集合なのだ。

右の写真は「a」という文字の形をVRAMのパターンジェネレータテーブルというところから読み出して拡大表示したものだ。VRAMにはアルファベットだけでなく、カタカナやひらがな、記号、「●」や「月」といったグラフィック記号の形も入っている。カーソルキーを操作すると次々にいろんな文字が表示される。これが探検の始まりである。画面に表示される数字などの意味は右の図を参照。

手のこんだ探検に向けて

ふつうに探検するだけではおもしろくないので、こんどはもう少しドキドキする探検に出てみるとしよう。

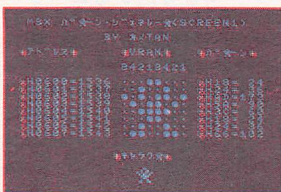
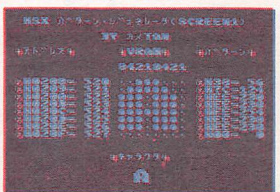
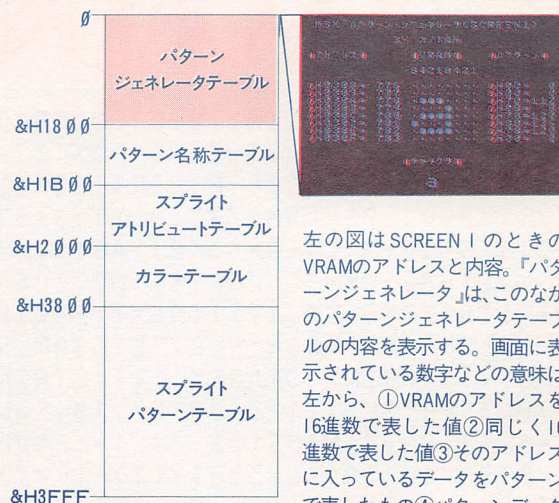
すでにセーブしてあるゲームなどをRUNした直後に、『パターンジェネレータ』のプログラムをRUNするのだ。カーソルキーであっちこっちのパターンを見ているうちに、ふつうに探検したときにはなかったキャラクタが拡大表示されるかもしれない。いや、きっと出てくるだろう。

そう、先にRUNしたゲームに登場していたキャラが拡大されているのだ。ふつうに探検したときには文字が入っていたのに……。

このように文字を追い出して、かわりにVRAMのパターンジェネレータテーブルに入りこんでしまうキャラクタこそ、プログラム解説のところにちらほら書かれているユーザー定義キャラクタだ。

プログラムゲームのリストを見るとPRINT文では文字を表示させているはずなのに、ゲーム中はなぜかその文字が表示されない……。などという初心者の頭を混乱させる原因はここにあったのだ。

ここでは目立つようにゲームのキャラに代表してもらったが、下の右の写真のようにふつうの文字が太くなることもある。これがいわゆる太文字処理された文字。

じつは、ふつうに表示しているアルファベットや数字もユーザー定義キャラクタと同様にすべてVRAMのパターンジェネレータテーブルにわざわざ書きこまれているものである。ただ、SCREEN文が実行されたとたんにBASICが自動的にそれをやってのけてくれるので気づかなかっただけなのだ。

↑『SPOD』をRUNしたあと。人のパターン見っけ！

↑太文字処理したあとでは、こんな文字が見られる

■探検用VRAMマップ

左の図はSCREEN 1のときのVRAMのアドレスと内容。『パターンジェネレータ』は、このなかのパターンジェネレータテーブルの内容を表示する。画面に表示されている数字などの意味は、左から、①VRAMのアドレスを16進数で表した値②同じく10進数で表した値③そのアドレスに入っているデータをパターンで表したもの④パターンデータを16進数で表したもの⑤同じく10進数で表したもの。

探検にまつわる基礎知識

カーソルキーによる探検でVRAMについて多少わかってきた。とはいえ、いまのところはVRAMに入っているデータを見ているだけ。そろそろこちらからVRAMへアプローチをしかけてみようではないか。楽しい冒険だ。

VRAMの内容を更新するのに使う命令はたった1つ。それはVPOKEだ。

VPOKE 〔VRAMアドレス〕,〔書きこむデータ〕

として使う。さっそく実験しよう。『パターンジェネレータ』をブレークして、「a」を何か別のパターンに変えてみよう。パターン1つでデータは8つ必要なので、8回VPOKEすればいい(SCREEN 1)。

```
VPOKE776, 60
VPOKE777, 66
VPOKE778, 66
VPOKE779, 60
VPOKE780, 255
VPOKE781, 24
VPOKE782, 24
VPOKE783, 24
```

それぞれ1命令ごとにリターンキーを押すこと。さて、ふたたび『パターンジェネレータ』をRUNさせると、「♀」というキャラが大きく表示され、その右に表示されるのがいまVPOKEに使ったパターンデータだ。

こんどはVPEEK関数を使って手のこんだ冒険をしてみよう。VPEEK関数とは、

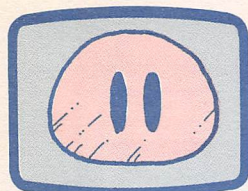
A=VPEEK(〔VRAMのアドレス〕)

とすると、変数AにVRAMの指定したアドレスの内容が入るのだ。黙って次のプログラムを打ちこんでリターンしてみてほしい。

```
FOR I=0TO26*8-1:VPOKE520+I,VPEEK(776+I):NEXT
```

そして、リストを表示させて見たりすると、うわ一気持ち悪い、プログラムが小文字で表示される！

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダムアンケート(2月号)結果②〉続いてROMプレゼントの当選者は〈神奈川県〉伊藤武〈千葉県〉阿部仁〈静岡県〉横山浩一〈千葉県〉斉藤理〈東京都〉安井強〈岐阜県〉藤田隆之〈三重県〉宇井理人〈神奈川県〉佐藤春彦〈茨城県〉矢吹知美〈大阪府〉桑野和之(敬称略)以上の方々おめでとうございます。ROMの制作、発送に多少時間がかかりますが、少しのあいだ待っていてください。⇨

パックン

PACKUN

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

```
1 CLEAR999:SCREEN1,0,0:COLOR,1,1:DEFINTA
-X:KEYOFF:FORI=0TO3:READA$(I),A$(I+4),B$
,B,C$:VPOKEI+8208,B:SPRITE$(I)=C$:B$(I)=
"7777800"+B$+"06777":NEXT:G=STICK(0):U=3
-STRIG(0)*7:C=-G*(G<8):A$(8)="START"
2 WIDTH32:C$="":FORI=1TO27:C$=C$+A$(VAL(
MID$(B$(C¥2),I,1))):NEXT:Y=0:H=CMOD2:Z=1
5+H*LEN(C$)-45*H:PLAY"L16S0M999":CLS:LOC
ATE9,16:PRINT"STAGE";C+1;STRING$(U,"♥")
3 PUTSPRITE0,(128,88+L),10,SGN(Y)+1:LOCA
TE6,12:PRINTMID$(C$,Z,21):F=VPEEK(6544):
G=STICK(0):R=(G=3)*(Y<1)-(G=7)*(Y>-1)-SG
N(Y)*(G<>3)*(G<>7):Y=Y+R*.2:Z=Z+Y+(F+X=1
33)*.5:IFF=91-H*7THEN7ELSEIFF+X=32THEN8
4 IFSTRIG(0)ANDX=0THENX=(F=61)*2+4
5 L=L-X:IFL=-16THENX=-XELSEIFL=0THENX=0
6 GOTO3:DATAぃぃぃぃあぃぃぃぃあ,"ぃあぃ      ",13541
405550203,144,>~るソソせわ,"=====      ","●●●●
●      ",44123554220l104,68,<~ロロロ~,"ぃぃ ぃぃ
 ぃぃ ",[GOAL],54233244152423０,51,|~そんん}?,
"  ぃぃ  ぃぃ  ","      ",312452423545251,,
7 C=C+1+(C=7)*8:PLAY"BAGFDECCC":GOTO2
8 VPOKE6912,96:PLAY"CDEGDC":U=U-1:IFUTHE
N2ELSEPLAY"CEGO5BAGFEDC":POKE-869,1:RUN
```

BY 冢原英樹

イラストとゲームは、一切関係ありません。

裏技あり

このゲームには裏技がありま す。たぶん編集部で公表して しまうので、表技になれるかもしれま せん。ところで、いまやっている季間 奨励賞は、とてもいいですね。1画面プ ログラムへ投稿する人の意気ごみが違 うので、レベルも高くなると思います。

←飛ぶ姿がかわいい

変数の意味

■テキスト座標

L……パックンのY座標増分

■その他の変数

A$(n)……地形のパターン
B……色データ読みこみ用
B$……面データ読みこみ用
B$(n)……面データ
C……ステージ数
C$……面パターン表示用、スプライトパターン読みこみ用
F……パックンの移動先判定用
G……カーソルキー入力用
H……往路、復路判定フラグ
I……ループ用
R……X軸方向の加速度計算用
U……パックンの数
X……ジャンプ量
Y……X軸方向の加速度
Z……パックンの進んだ距離

プログラム解説

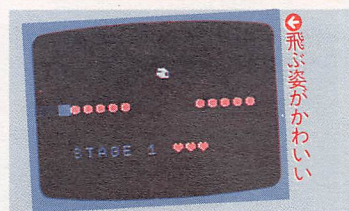
1初期設定 ■■■

●画面モード設定●キャラクタの色設定●スプライトパターン定義●面データ読みこみ●地形パターン読みこみ

2画面作成 ■■■

●面パターン作成●変数初期設定●ステージ数など表示

3パックン表示 ■■

●パックン、面表示●地面読みこみ●キー入力処理●クリア判定●ミス判定

4〜5ジャンプ判定

●パックンのジャンプ判定処理

6各種データ ■■

●パターン、面データ、色データ(行1で読みこみ)

7クリア ■■■

●ステージクリア処理●効果音

8ミス処理 ■■■

●効果音●リプレイ処理

打ちこみガイド・この文字に注意!

```
6 GOTO3:DATAぃぃぃぃあぃぃぃぃあ,"ぃあぃ      ",13541
405550203,144,>~るソソせわ,"=====      ","●●●●
●      ",44123554220104,68,<~ロロロ~,"ぃぃ ぃぃ
 ぃぃ ",[GOAL],542332441524230,51,|~そんん}?,
```

①小さい「ぃ」。この文字に限らず、SCREEN 0で打ちこんでいるときは文字の右端が欠けた状態で表示されるので、ひらがながわかりにくい。ひらがなはSCREEN 1にすればきちんと見える。②空白が6個。前後の行を見て個数を正確に。③「不等号」。「M」の右隣のキーをSHIFTといっしょに押す。④「波形」。SHIFTを押しながら「¥」の左隣のキーを押す。⑤カタカナの「ロ」。グラフィック記号に四角はない。⑥「縦棒」。GRAPHを押しながら「I」を押す。

〈いじわるファンクションコール/その1・3月号のフォロー①〉本誌3月号掲載の『ROAD WORLD』で、41ページの説明中に「1001点ピッタリでゲームクリアとなる。」とありますが、得点が2点加算されたとき1001点をとんで1002点になってしまいクリアできないことがあります。54ページ掲載のリストの6行「〜IFS=1001〜」となっているのを「〜IFS>1000〜」にしてください。また、画面では999点までしか表示されません。

ジャンプ　スネーク

JUMP SNAKE

●RAM8K
MSX MSX2
遊び方は43ページにあります

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR7,4,4:KEYOFF:DE
FINTA-Z:R=RND(-TIME):DEFFNA(X,Y)=VPEEK(6
144+X+Y*32):FORI=0TO23:READA:VPOKE14336+
I,A:NEXT:VPOKE8207,50:VPOKE8208,164:L=1
2 LOCATE0,22:PRINTSTRING$(32,126);:FORI=
1TOL*2:LOCATERND(1)*33,RND(1)*20+1:PRINT
"#":NEXT:FORI=0TO4:X=RND(1)*25+8:Y=RND(1
)*17+4:IFFNA(X,Y)<>32THENI=I-1:NEXTELSEL
OCATEX,Y:PRINT"●":NEXT:X=0:Y=21:J=0:K=0
3 LOCATE5,0:PRINTUSING"Score ####/Level
##";C;L:IFSTRIG(0)ANDJ<1ANDY>1THENJ=-1EL
SEJ=J-(J<1):IFY+J=22THENJ=0
4 X=X+1+(X=31)*32:Y=Y+J:PUTSPRITE0,(X*8,
Y*8),15,(TIME/15)MOD2-(J=-1):V=FNA(X,Y)
5 IFV=133THENLOCATEX,Y:PRINT" ":PLAY"V15
L64O7CGE":C=C+L:K=K+1:IFK<5THEN3ELSELOCA
TE13,9:PRINT"CLEAR":C=C+L*10:PLAY"O5L8CG
EGL16EDEDC4","V15O4L8CGEGL16EDEDC4":L=L+
1:FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:CLS:GOTO2
6 IFV=32THEN3ELSECOLOR1,8,8:PLAY"V15O2E4
R8E4R8L12GFEDC4.":FORI=0TO1:I=STICK(0):N
EXT:RUN:DATA2,7,4,6,6,51,255,71,0,4,14,8
,14,7,159,126,2,7,12,12,24,56,96,128
```

BY 一本哲や

人生最大の喜びを

Mr. 大島!
English teacher

初投稿でさいよーだーっ！　といっても、ファンダムでの話。ぼくはポシェット時代から徳間さんに投稿しつづけていたのだ。しかし送られてくるのはボツ通知ばかり。ある日、エイキチ賞という賞を受けたことがある。ボツだらけの人生を送ってきたぼくにとって、それは人生最大の喜びとなった。が、何月待とうがMYパコカセットなんぞ送られても来んので、これは編集部の手違いと思い、人生最大の悲しみと恨みを背負いこんだボクのところに、さいよーつーちが舞いこんだ。これで、昔のことは水に流してもいいかな、と思っている今日このごろです。この話はもうかれこれ1年半ほどまえの話なのだ。

←跳躍力のあるヘビ

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ヘビの座標⇒×8して表示
J……ヘビのY座標増分およびジャンプフラグ（－1＝上昇中、0＝通常、1＝下降中）

■その他の変数

A……スプライトパターンデータ読みこみ用
C……スコア
FNA(X, Y)……指定された座標上にあるキャラクタを調べる（ユーザー定義関数）
I……ループ用
K……取ったコインの個数
L……レベル
R……乱数初期化用
V……指定された座標上にあるキャラクタのキャクタコード

プログラム解説

1初期設定

●画面モード設定●ユーザー定義関数定義●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定●レベル初期設定

2画面表示

●ゲーム画面作成

3ジャンプ

●スコア、レベル表示●ジャンプ判定●ジャンプ処理

4ヘビ移動

●ヘビ移動計算●ヘビ表示●ヘビの位置のにあるキャラクタを調べる

5接触判定1

●ヘビが金貨を取ったかどうかの判定処理●クリア判定処理

6ヘビの接触2

●ヘビが何も取らなかったときの判定処理●ゲームオーバー処理●スプライトパターンデータ（行1で読みこみ）

制限時間を付ける改造法

制限時間を付けるとこのゲームはビシッとスジの通ったゲームになる。以下の点を改造してみよう。

①行1の最後に、
：TI＝900
を付け加える。

②行5の最後、CLSと：GOTO 2のあいだに
：TI＝900
を挿入する。

③行3、行4にそれぞれ以下の赤い部分を付け加える。

```
3 TI=TI-1:LOCATE2,0:PRINTUSING"Score ###
#/Level ##/TIME ####";C;L;TI:IFSTRIG(0)A
NDJ<1ANDY>1THENJ=-1ELSEJ=J-(J<1):IFY+J=2
2THENJ=0
4 X=X+1+(X=31)*32:Y=Y+J:PUTSPRITE0,(X*8,
Y*8),15,(TIME/15)MOD2-(J=-1):V=FNA(X,Y):
IFTI<=0THENV=35
```


〈いじわるファンクションコール／その2・3月号のフォロー②〉同じく3月号掲載の『ROAD WORLD』のフォローです。54ページでリスト自体の誤りではないのですが、各行の最後についているリターンマークに位置のずれているものがありました。6行の上の行の最後についているリターンマークは下の行の最後の誤りでした。

ミスター・ヘビ

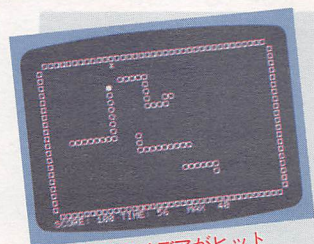
Mr. HEBIの大冒険

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は44ページにあります

```
10 SCREEN0,,0:WIDTH40:KEYOFF:COLOR15,4:D
EFINTA-Z:DIMA(100),B(100):FORI=0TO3:READ
U(I),O(I):NEXT:T$=STRING$(37,"□")
20 X=20:Y=10:L=5:T=L:S=0:D=RND(-5):E$=CH
R$(27):FORI=0TO4:A(I)=X:B(I)=Y:NEXT:PRIN
TE$"Y !"T$:FORI=1TO20:PRINT"□"SPC(37)"□"
:NEXT:PRINTE$"Y5!"T$:GOTO40
30 T=T+1:X=X+U(D):Y=Y+O(D):Z=VPEEK(Y*40+
X):IFZ=32THEN50ELSEIFZ=42THENL=L+1:S=S+1
:BEEPELSEPLAY"L60V15GEEGC":GOTO70
40 E=RND(1)*29+1:F=RND(1)*22+1:IFVPEEK(F
*40+E)<>32THEN40ELSELOCATEE,F:PRINT"*"
50 A(T)=X:B(T)=Y:LOCATEA(T-1),B(T-1):PRI
NT"o":LOCATEX,Y:PRINT"●":LOCATEA(T-L),B(
T-L):PRINT" ":LOCATE0,22:PRINTUSING"SCOR
E:#### TIME:###";S*10;100-T
60 IFTMOD100=0THENPLAY"L60V15CDE":FORI=0
TOL:A(I)=X:B(I)=Y:NEXT:T=L:GOTO30ELSEI$=
INKEY$:Q=(I$=CHR$(29))-(I$=CHR$(28)):IFQ
THENQ=Q+1:D=VAL(MID$("30121230",Q*2+D+1,
1)):GOTO30ELSE30:DATA,-1,1,,,1,-1,
70 H=H+(H-S)*(S>H):PRINTE$"Y*/GAME OVER"
E$"Y66MAX "H*10:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NE
XT:DEFUSR=342:A=USR(0):GOTO20
```

BY ZUK

とおってもうれしい

はじめまして、ZUKです。採用されて、とおってもうれしいです。このゲームは、たぶん、楽しめるだろうと思います。プログラムの長さ以上のものが入っていると思います。このゲームのタイトルの元の名前は、知っている人も多いと思います。では、長い話を終わらせますのです。

脱皮のアイデアがヒット

変数の意味

■テキスト座標

X、Y……ヘビの頭の座標
O(n)、U(n)……ヘビの座標増分
A(n)、B(n)……ヘビの通った座標
E、F……エサ(*)の座標

■その他の変数

A……USR関数呼び出し用
D……ヘビの進んでいる方向
E$……エスケープのキャラクタ(PRINT文の座標指定用)
H……ハイスコア
I……ループ用
I$……カーソルキー入力用
L……ヘビの長さ
Q……ヘビの方向転換用
S……スコア
T……ヘビの頭のある位置
T$……ワク表示用

魅力の1行 その2 先行入力をカットするかんたんな方法

```
70 H=H+(H-S)*(S>H):PRINTE$"Y*/GAME OVER"
E$"Y66MAX "H*10:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NE
XT:DEFUSR=342:A=USR(0):GOTO20
```

キー入力処理にINKEY$が使われていると、まえのキー入力が残ってゲームしづらいことがある。これはメモリのキーバッファというところにキー入力の情報が残るために起こる現象だ。この先行入力をカットするためにあるのが、リストの赤い部分。MSXのROMに入っているプログラムを利用した技で、USR関数定義を一度しておけばあとはA=USR(0)を実行するたびに先行入力を全消去してくれるのだ。

プログラム解説

10初期設定 ■■■
●画面設定●配列宣言●ヘビの座標増分の設定●変数初期設定

20ゲームごとの初期設定
●変数初期設定●乱数初期化●ワク表示●行40へ(最初のエサを出すため)

30ヘビの移動判定
●ヘビの頭を進める●移動先のキャラクタによってそれぞれの処理へ

40エサを取ったとき
●次のエサを表示する

50ヘビを進める処理
●ヘビの頭の座標を保存●ヘビの胴体をかく●ヘビの頭をかく●ヘビの尻尾を消す●スコアとタイムを表示

60キー入力処理
●タイムが0なら脱皮させる●キー入力によってヘビを方向転換させる●座標増分データ

70リプレイ処理 ■■
●ハイスコア計算●メッセージ表示●スペースキーが押されるのを待って行20へ

〈いじわるファンクションコール／その3・3月号のフォロー③〉またまた3月号のフォローです。『おとしっこ』のリスト中にダブっている部分がありました。620行と630行がダブっているので注意してください。まったく同じ行なので、そのとおりに打ちこんであれば自動的にダブリは解消されますが、「AUTO」コマンドで頭から打ちこんでいた場合、ここ以降の行番号が20ずれてしまいます。うまくいかなかった方はそのへんを見直してください。

おんぼろロケット

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は44ページにあります

```
10 KEYOFF:SCREEN1,1:WIDTH30:DEFINTA-Z:CO
LOR10,1,4:E$=CHR$(27):SPRITE$(0)="く¦ほほほほ
¦く":SPRITE$(1)="8¦はヨは¦8":PRINTE$"Y**おんぼ
ろロケット"E$"Y,(SPEED (1-9) ";
20 I$=INPUT$(1):SP=VAL(I$)+3:IFSP<4THEN2
0ELSEPRINTI$:VP=180/SP:SOUND8,15:FORI=1T
O255:SOUND0,I:NEXT:PRINTE$"Y**"SPC(15)E$
"Y,("SPC(15)
30 ONSPRITEGOSUB60:PLAY"O5L64V15T255":PR
INTE$"Y!!SCORE"SC;E$"Y!1HI-SCORE"HS:X1=3
1:Y1=RND(1)*22+1:FORI=0TO32
40 PUTSPRITE0,(24,Y*SP),11,0:PUTSPRITE1,
(144,(VP-Y)*SP),9,0:IFSTRIG(0)THENY=Y-2
50 PUTSPRITE2,(X1*8,Y1*8),6,1:PUTSPRITE3
,(X1*8,Y1*8+60),12,1:PUTSPRITE4,(X1*8,Y1
*8+120),7,1:X1=X1-1:Y=Y+1:SPRITEON:IFY<0
ORY>VPTHENI=33:NEXT:GOSUB60ELSENEXT:SOUN
D0,0:SC=SC+10:PLAY"ARE":SOUND0,230:HS=HS
+(HS-SC)*(SC>HS):GOTO30
60 PLAY"O2BDEGRE":COLOR8,,8:PRINTE$"Y++
OUT !!"E$"Y-+SCORE"SC:FORI=0TO1:SOUNDI,1
:I=STICK(0):NEXT:FORI=11TO13:LOCATE10,I:
PRINTSPC(15):NEXT:Y=0:SPRITEOFF:SC=0:COL
OR10,,4:RETURN30
```

BY 加藤孝幸

なんだ、これ

土曜日の昼に学校から帰って来ると机の上に270円ぶんの切手がはってある手紙が目についた。ぼくの場合、プログラムを送ったことさえ忘れていたので手紙を見たとき、「何だ、これ」と思った。……もう書くことがなくなってしまったので友達の名前をのせます。岩田、川島、角田、松原、小沢、さる、デコ、ほか。

惑星をすりぬけるスリル

変数の意味

■スプライト座標

Y……左側のロケットのY座標⇨Y×SPして表示

VP……右側のロケットのY座標用⇨(VP−Y)×SPして表示

X1、Y1……隕石(いんせき)の座標⇨×8して表示

■その他の変数

E$……エスケープシーケンス用(PRINT文で座標指定に使用)

HS……ハイスコア

I……ループ用

I$……キー入力用

SC……スコア

SP……ロケットの上昇下降のスピード

プログラム解説

10初期設定

●画面モード設定●スプライトパターン定義●メッセージ表示

20スピード

●スピード入力●効果音

30ゲーム画面

●スプライト衝突時の割りこみ処理指定●効果音●スコア表示●隕石の座標設定

40ロケットの移動

●ロケットの移動●スペースキー入力処理

50隕石の表示

●隕石の移動●スプライト衝突時の割りこみ許可●スコア計算●行30へ

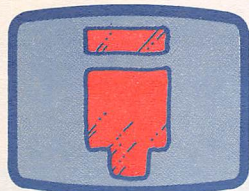
60ゲームオーバー

●ゲームオーバー時の効果音●メッセージ表示●スコア初期化●リプレイ処理

打ちこみガイド・この文字に注意!

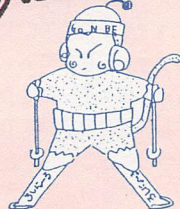
```
LOR10,1,4:E$=CHR$(27):SPRITE$(0)="く¦ほほほほ
¦く":SPRITE$(1)="8¦はヨは¦8":PRINTE$"Y**おんぼ
```

①ひらがなの「く」。不等号によく似ているが、ひらがならしい丸さが特徴。。②SHIFT+「¥」。③カタカナの「ヨ」。3とか、Eとかにまちがえる人がいる。変な文字に見えたら、まず身近な文字と見まちがえていないかを考えてみよう。

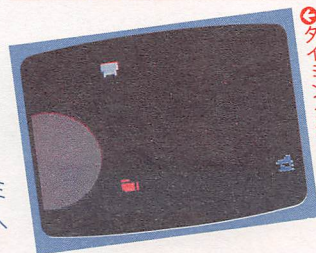
〈いじわるファンクションコール/その4・ボツ通知のお知らせ〉長々とお待たせしていたファンダム投稿者へのボツの通知方法が決定しました。やはり当初の予定どおり「新聞」の形で動き始めています。とりあえず創刊準備号を制作中です。今回は不採用者の発表のほかはたいした記事はないかもしれませんが、これからいろいろな企画を立てておもしろいものにしていこうと思っています。楽しみにもう少し待っていてください。

みさいるあたっく

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は45ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:FORI=0TO3:A$="":
FORJ=0TO7:READD$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+D$)
):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:DEFINTA-Z:CIRC
LE(9,99),50,4:PAINT(9,50),4:FORI=0TO80:A
=RND(1)*250:B=RND(1)*190:PSET(A,B),4:NEX
T:F=90:R=RND(-TIME):C=0
2 IFF<50THENC=0ELSEIFF>134THENC=1
3 IFC=1THENF=F-1ELSEF=F+1
4 PUTSPRITE1,(220,F),2,1:PUTSPRITE2,(70,
5),11,0:E=RND(1)*30:IFE=1THENG=200ELSE2
5 IFM=1THENH=H+5:PUTSPRITE4,(70,H),8,3:I
FH>209THENPUTSPRITE4,(0,209):M=0
6 ONSPRITEGOSUB7:SPRITEON:G=G-4:PUTSPRIT
E3,(G,F),8,2:IFG<40THEN8ELSEIFM<>1ANDSTR
IG(0)THENM=1:H=25:GOTO5ELSE5
7 SPRITEOFF:N=N+10:PLAY"O7L16D":FORI=3TO
4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:M=0:GOTO2
8 PLAY"V15O2B1":CIRCLE(9,99),58,8:PAINT(
9,45),8:SCREEN1:KEYOFF:LOCATE7,5:PRINT"ほ
しは、はかいされた !!":LOCATE9,7:PRINT"SCORE";N
9 IFSTRIG(0)THENRUNELSE9
10 DATAFF,FF,FF,FF,7E,7E,42,00,06,0E,7E,
FF,22,33,3E,7F,00,00,00,00,3A,7A,7A,3A,0
0,00,3C,00,3C,3C,3C,18
```

BY GONBE

やっと小学校卒業

この前のクイズの答えは②だよ

やっほ～! GONBEで～す。よく、受験生と書く人がいるけど、ぼくは、やっと小学校卒業です。どうがんばったって、GENさんや横沢さんみたいなすごいゲームは作れましぇ～ん。かといって、BASICのお勉強をしているわけでもなく、お年玉でやっと買ったMSX2(PHC-23)と『ハイドライド3』で遊んでいる今日このごろです。話は変わるけど、3月号のイラストはアニメの『がんばれごんべ』とは、なんの関係もありません。

←タイミングが決め手

変数の意味

■グラフィック座標
A、B……星の座標

■スプライト座標
F……敵要塞のY座標
G……敵のミサイルのX座標
H……自機のミサイルのY座標

■その他の変数
A$、D$……スプライト定義用
C……敵要塞移動方向用フラグ
E……敵要塞ミサイル発射判定用フラグ
I、J……ループ用
M……自機のミサイル発射判定用フラグ
N……スコア
R……乱数の初期化用

プログラム解説

1 初期設定
●画面設定●スプライトパターン定義●背景を描く●変数の初期設定●乱数の初期化

2～3 敵要塞の移動
●敵要塞の移動方向(上下)を決定●敵要塞を動かす

4 スプライト表示
敵要塞を表示●自機表示●敵要塞ミサイル発射判定

5 自機のミサイル
●ミサイル表示●画面から出たら消す

6 敵要塞ミサイル
●スプライト衝突時の割りこみ先指定●敵ミサイル表示●敵ミサイルが惑星にあたれば行8へ●自機ミサイル発射判定

7 敵ミサイル撃墜サブ
●スコア加算●効果音●スプライト消去●行2へ

8～9 ゲームオーバー
●音を出す●惑星を赤くする●メッセージ表示●リプレイ処理

10 データ
●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

敵要塞のフェイント改造法

敵ミサイルが発射されるたびにちょっとスピードが変わるようにしてみよう。こうすると、フェイントをかけられた感じになって、さらに難しくなる。
①行2の最初、IFの前に、
P=RND(1)*4+2:
を挿入。
②行3のF=F−1を、
F=F−2
に変更。
③同じく行3のF=F+1を、
F=F+2
に変更。
④行6のG=G−4を、
G=G−P
に変更してみよう。敵がもっと憎らしくなるぞ。

当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者①/『シャロム』=〈北海道〉対馬正晃〈茨城県〉木村ゆうすけ〈千葉県〉小松裕高〈新潟県〉町田恒夫〈富山県〉山口崇/『イース』=〈北海道〉荒田順子〈栃木県〉米沢成正〈東京都〉五十畑剛〈愛知県〉伊藤友也〈島根県〉長棟隆志/『ウルティマIV』=〈宮城県〉後藤重雄〈埼玉県〉大友一郎〈東京都〉伊豆本祐介〈静岡県〉寺田行慶〈愛知県〉青山柊⇨

いんせき

INSEKI

●RAM8K
MSX MSX2
遊び方は45ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2:DEFINTA-Z:OPEN"GRP
:"AS#1:S=9:LINE(RND(-1),180)-(255,180):L
INE(110,170)-(130,179),4,BF:LINE(119,166
)-(121,170),4,BF:DEFUSR=342:SC=USR(0)
2 FORI=1TO5:Z=RND(1)*26+65:IFM$(I)=""THE
NM$(I)=CHR$(Z):NEXTELSENEXT:FORI=1TO5:Z=
RND(1)*248:IFX(I)=0THENX(I)=Z:NEXTELSENE
XT:FORI=1TO5:Y(I)=Y(I)+S:PRESET(X(I),Y(I
)):PRINT#1,M$(I):COLOR1:PRESET(X(I),Y(I)
):PRINT#1,M$(I):COLOR15:IFY(I)=>172THEN6
ELSENEXT
3 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4ELSEFORI=1TO5:IF
A$=M$(I)THENGOSUB5ELSEIFI=5THENS=S+2:NEX
TELSENEXT
4 PLAY"V14O5C64":GOTO 2
5 FORK=3TO1STEP-2:FORJ=1TO3:LINE(122,166
)-(X(I),Y(I)/3*J),K:PLAY"V14O7C32":NEXT:
NEXT:M$(I)="":X(I)=0:Y(I)=0:SC=SC+10:RET
URN
6 SCREEN2:PRESET(90,100):PRINT#1,"GAME O
VER":H=H-(SC>H)*(SC-H):PRESET(90,108):PR
INT#1,"SCORE "SC:PRESET(66,116):PRINT#1,
"HI-SCORE "H:PLAY"L8O4EDCD":FORI=0TO1:I=
-STRIG(0):NEXT:CLOSE:ERASEX,Y,M$:GOTO1
```

LINKSでもおなじみ

どうも、初投稿で初採用のE.Nです。この作品は、1月1日にできて1月30日に通知がくるという恐ろしいほど早かったゲームです。ぼくのペンネームは、みなさん知っていると思いますが、LINKSの『めいおう星通信』に2回も掲載していただいたE.Nです。ぼくは、とても運がいいんですね。これからも、ファンダムのプログラムと『めいおう星通信』のメールを採用してくださいね。ちょっと、よくばりだな。最後に佐賀大学付属中学1年のみなさん！　やったぜ！

変数の意味

■グラフィック座標

X(n)、Y(n)……隕石アルファベットの座標

■その他の変数

A$……キー入力用
H……ハイスコア
I、J、K……ループ用
M$(n)……隕石アルファベット表示用
S……落下速度用
SC……スコア
Z……隕石発生用乱数

プログラム解説

1 初期設定

●画面設定●グラフィック画面をオープン●地平線と砲台の表示●乱数初期化●キーバッファクリア(スコア初期化をかねる)

2 隕石表示

●隕石用文字決定●隕石移動処理、表示●点滅処理●地平線に到達したら行6へ

3 キー入力

●キー入力がなければ行4へ●落下中の隕石と同じアルファベットが入力されていれば行5へ●隕石のなかにない文字が入力されていれば落下スピードを速くして行4へ

4 効果音

●隕石が落ちる効果音●行2へ

5 レーザー表示サブ

●レーザー用の線を表示●線消去●効果音●隕石消去●消えた隕石の座標用変数を初期化●スコア加算●リターン

6 ゲームオーバー

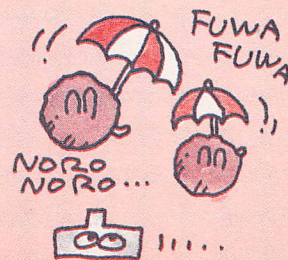
●画面を消す●スコア表示●BGM●スペースキーが押されたら行1へ

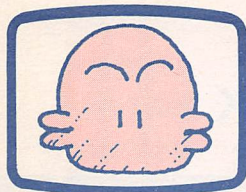
迫りくる文字の恐怖

のろのろ隕石改造法

このゲームは、キーボードの練習に最適。プログラミングをはじめたばかりの人にはぜひ勧めたいゲームだけれど、あまりに難しくて練習にもならないという人は、行1の

S＝9

の「9」をもっと小さく、たとえば1とか2にして遊んでみよう。

当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者②／『沙羅曼蛇』＝〈青森県〉佐藤大助〈秋田県〉佐藤浩太朗〈長野県〉渋谷英彦〈福井県〉橋本一樹〈鹿児島県〉池之上進／『ドラゴンバスター』＝〈千葉県〉手島康博〈埼玉県〉松田圭太〈東京都〉須藤明〈神奈川県〉村岡輝典〈奈良県〉石川訓寛／『アルカノイドII』＝〈東京都〉森重明〈静岡県〉柴田當〈富山県〉徳光志郎〈大阪府〉桂城 健一〈福岡県〉草野啓顕⇨

ニーグル

NEAGLE

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は46ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:WIDTH32:COLOR7,
1,1:KEYOFF:DIMR(15,10)
20 FORI=0TO5:S$="":READE$:FORJ=1TO64STEP
2:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(E$,J,2))):NEX
T:SPRITE$(I)=S$:NEXT
30 FORI=264TO727:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV/
2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,129:NEXT
40 FORI=24TO26:READE$:READC:FORJ=0TO31:V
POKEJ+I*64,VAL("&H"+MID$(E$,J*2+1,2)):NE
XT:VPOKE8192+I,C:NEXT:READM$
50 CLS:SC=0:LE=3:ST=1:RESTORE350:GOSUB25
0
60 READE$:FORI=0TO8:D$=BIN$(VAL("&H"+MID
$(E$,I*4+1,4))):FORJ=0TO15:R(J,I+1)=VAL(
MID$(D$,J+1,1)):NEXT:NEXT:READKK:FORI=0T
O15:R(I,0)=2:R(I,10)=2:NEXT:FORI=1TO9:R(
0,I)=2:R(15,I)=2:NEXT
70 FORI=0TO10:FORJ=0TO15:Q=J*2:W=I*2:E=R
(J,I)*8:GOSUB260:NEXT:NEXT:LOCATE3,22:PR
INT"SCORE  HI-SC  STAGE  LEFT":GOSUB270
80 X=1:Y=1:KA=KK:M=1:DEFFNZ=VPEEK(6144+X
*2+Y*64):DEFFNX=VPEEK(6144+XX*2+YY*64)
90 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X*16,Y*16),I*2+
1:NEXT:XX=X:YY=Y:S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S
=3):Y=Y+(S=1)-(S=5):IFFNZ<>192THENX=XX:Y
=YYELSEIFSTRIG(0)THEN110
100 PLAY"O4L64S1M2000","O5L64S1M2000","O
6L64S1M1000":A$=MID$(M$,M,1):PLAYA$,A$,A
$:M=M+1:IFM=81THENM=1:GOTO90ELSE90
110 BEEP:PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),1:PUTSPR
ITE1,(X*16,Y*16),3:PLAY"O4L8S14M500C","O
3L8S14M500C","O2L8S14M500C"
120 FORI=0TO3:XX=X:YY=Y
130 PUTSPRITE2,(XX*16,YY*16),13,I+2:XX=X
X+(I=3)-(I=1):YY=YY+(I=0)-(I=2)
140 IFFNX=200THENKA=KA-1:SC=SC+LE*5:PLAY
"O6L64V15CE","O7L64V15CE":Q=XX*2:W=YY*2:
E=0:GOSUB260:GOSUB270ELSEIFFNX=208THEN18
0ELSE130
150 IFKATHENNEXT:PUTSPRITE2,(0,209):GOTO
90
160 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FO
RI=2TO19:LOCATE2,I:PRINTSPC(28):NEXT:SC=
SC+LE*50:GOSUB270:LOCATE11,8:PRINT"NICE
CLEAR!"
170 PLAY"O5L16V15CER16GBR16GER16CGR16GBR
16CE4","O4L16S1M1000CER16GBR16GER16CGR16
GBR16CEEEE","O3L16S1M700CEDGBDGEDCGDGBDC
EEEE":ST=ST+1:GOSUB280:IFST=11THEN210ELS
E60
180 FORI=1TO15:PUTSPRITE1,(X*16,Y*16),I:
BEEP:NEXT:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):N
EXT:PLAY"O4L16V15CEGBCEGBCEGB4","O5L16V1
5CEGBCEGBCEGB4":LE=LE-1:IFLE>0THEN70
190 CLS:FORI=0TO10:FORJ=0TO15:Q=J*2:W=I*
2+1:E=16:GOSUB260:NEXT:NEXT:LOCATE7,8:PR
INT" G A M E O V E R !":LOCATE10,15:PRIN
T"HIT SPC KEY!":PLAY"O4L8V15CEGBGECGCEGB
GECGB1","O3L8V15CEGBGECGCEGBGECGB1":GOSU
B280
200 IFSTRIG(0)THEN50ELSEIFSTICK(0)THENSC
=0:LE=3:CLS:GOTO70ELSE200
210 CLS:FORI=0TO10:FORJ=0TO15:Q=J*2:W=I*
2+1:E=8:GOSUB260:NEXT:NEXT:LOCATE8,8:PRI
NT"CONGRATULATIONS!":LOCATE10,15:PRINT"H
IT SPC KEY!":CO=4
220 PLAY"O5L4S14M1000CEGEGEGBGEGBGECECBC
","O4L4S14M1000CEGEGEGBGEGBGECECBC","O7L
4S14M1000CEGEGEGBGEGBGECECBC"
230 IFSTRIG(0)THENBEEP:VPOKE8217,79:GOTO
50ELSEVPOKE8217,CO*16+15:CO=CO+2:IFCO=16
THENCO=4
240 IFPLAY(0)THEN230ELSE220
250 LOCATE12,8:PRINT"<NEAGLE>":LOCATE4,1
0:PRINT"1987(C)YOKO SOFT PRESENTS":LOCAT
E10,19:PRINT"HIT SPC KEY!":FORI=0TO1:I=-
STRIG(0):NEXT:CLS:RETURN
260 LOCATEQ,W:PRINTCHR$(192+E);CHR$(194+
E);:LOCATEQ,W+1:PRINTCHR$(193+E);CHR$(19
5+E);:RETURN
270 LOCATE3,23:PRINTUSING"#####  #####
   ##     #";SC;HS;ST;LE;:RETURN
280 IFSC>HSTHENHS=SC:RETURNELSERETURN
290 DATA030C10202C4240408 0E082E24040201F
C0300804344202020107414702 0204F8,00030F1
F133D3F3F7F1F7D1D3F3F1F0000C0F0F8C8BCFCF
CFEF8BEB8FCFCF800
300 DATA030F1E3D3C7E6743C180808000000000
C0F0783C3C7EE6C2830101010000000 0,0F01000
000000001010000000000010F00E0783C3E7EE7C
BC3E77E3E3C78E000
310 DATA0000000008080 80C143677E3C3C1E0F03
000000000101018 3C2E67E3CBC78F0C0,00071E3
C7C7EE7C3D3E77E7C3C1E0700F0800000000000 08
08000000000000080F0
320 DATA6DDBB66DDBB469DAB369D8B66DDBB66D
B66DDBB66D1B96CDDB862DDBB66DDBB6,191,7FF
8E2CEDC98B0B0B08080C0C0E0F87FFE1FC7C3030
10101010101030 3071FFE,79
```

BY 横沢和明

ミルキーをなめながら

こんにちは。私は今、ミルキーをなめながらこれを書いています。ところで左の絵、どうです。嫌な顔でしょう。こいつは某ぼのぼのに似ていますが、あらゆる面で某ぼのぼのとはことなります。口もとを見れば一目瞭然ですね。で、こいつは、いっちょまえに名前が付いています。「ぶりぶり・マシーン」というのです。ちょっと変わっているでしょ？　この名前の由来は、うちわ(パタパタするやつではない！)の人でないとわからないでしょう。それはさておき「まっくすくんの……」がPART6までできたのでどれか送ります。だから採用して！　ね！　ね！　ね！

当選者発表 ●2月号ソフトプレゼント当選者③／『忍者くん～阿修羅の章～』=〈新潟県〉瀧澤速和〈富山県〉青山昇〈京都府〉奥達彦〈大阪府〉松永貴之〈福岡県〉高尾誠／『アンドロギュヌス』=〈岩手県〉吉積康弘〈群馬県〉野田伸市〈埼玉県〉鈴木一郎〈新潟県〉吉崎伸雄〈岡山県〉入江賢／『エルスリード』=〈北海道〉佐々木岩男〈宮城県〉金子幹郎〈千葉県〉山本浩二〈大阪府〉鉄尾武史〈福岡県〉塚崎寿⇨

```
330 DATA007F405D5B574F5F5F5F5F5F5E407F00
00FE02FAFAFAFAF2E2CA9A326A02FE00,111
340 DATABBAAGGFFBBAAGGFFBAGFBAGFBAGFBBBB
EDCDEDCDEDCDFFFFAGFBAGFEAGFBAGFEBBAAGGFF
EEDDEEGG
350 DATA95108004C00281020000880400000C292
9504,20,8604C842A2089010C4088200C0028844
8A04,24,A0008BD09008900890089008C806C3C2
A810,28,8200820099808200E522000080809000
8200,16,8C08A4908242910080084D10284108840
8408,24
360 DATA86300000C80A841091448410C80A0000
8630,24,9480808080108B0068A8480808480A012
9000,20,8100840AA1008104882 0C1008108A000
8100,16,8408A080912282 20D41884809248A400
8010,24,A240000A41482A4920080108400C242
A000,20
```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ニーグルキャットの座標⇒×16して表示

XX、YY……ニーグルミサイルの座標⇒×16して表示

■テキスト座標

Q、W……各キャラクタ(地面、バボン、壁)の表示用座標

■その他の変数

A$……BGM(1音ぶん)

C……各キャラクタの色

CO……全面クリアデモでのバボン色変え用

D$……面データ変換用

E$……スプライトパターンデータ、キャラクタパターンデータ、面データ読みこみ用

E……表示キャラクタ選択用

FNX……ミサイル移動先判定用(ユーザー定義関数)

FNZ……ニーグルキャット移動先判定用(ユーザー定義関数)

HS……ハイスコア

I、J……ループ用

KA……各ステージごとのバボンの数

KK……現時点でのバボンの数

LE……残りのニーグルキャットの数

M……BGM用カウンタ

M$……BGMデータ

R(n, m)……面データ

S……カーソルキー入力用

SC……スコア

ST……ステージ数

S$……スプライト定義用

V……太文字処理用

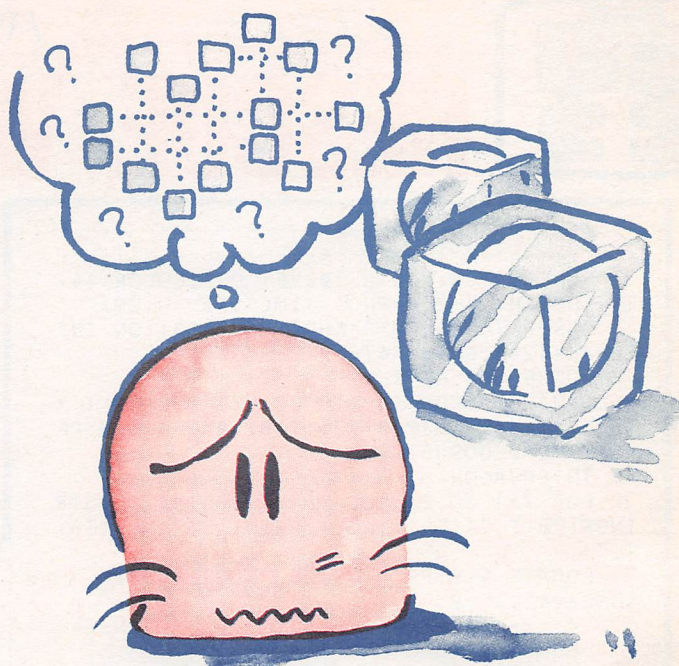
プログラム解説

10　初期設定

20　スプライトパターン定義

30　太文字処理

40　キャラクタパターン定義、BGMデータ読みこみ

50　ゲームごとの初期設定

60　面データ読みこみ、セット

70　面表示

80　ニーグルキャットの位置など初期化、ユーザー定義関数の定義

90　ニーグルキャット移動処理、ミサイル発射用キー入力

100　BGM、行90へ

110〜150　ミサイル発射処理

　110　ニーグルキャット表示、効果音

　120　ミサイル発射地点のセット

　130　ミサイル移動

　140　あたり判定、スコア計算、アウト判定

　150　クリア判定、スプライト消去

160〜170　面クリア処理

　160　メッセージ表示

　170　BGM、全面クリア判定

180　アウト処理、ゲームオーバー判定

190　ゲームオーバー処理

200　リプレイ処理

210〜240　全面クリア処理

　210　メッセージ表示

　220〜240　全面クリアデモ、スペースキー入力待ち

250　タイトル画面作成

260　キャラクタ表示サブ

270　スコアなどの表示サブ

280　ハイスコア処理

290〜310　スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)

320〜330　キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)

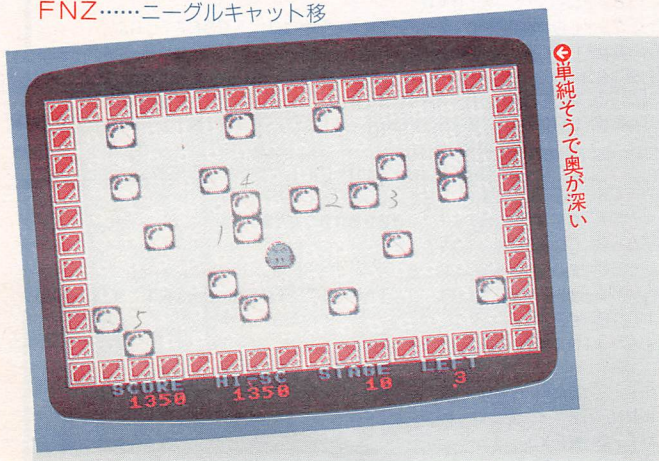
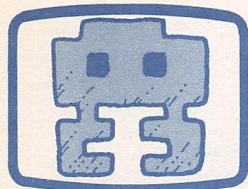
340　BGMデータ(行40で読みこみ)

350〜360　面データ(行60で読みこみ)

←単純そうで奥が深い

プログラム確認用データ

(使い方は49ページを見てください)

10> 91	20> 39	30> 22	40>246
50>231	60>189	70>118	80>109
90> 7	100>133	110> 93	120>249
130>203	140>178	150>172	160> 80
170>129	180> 22	190> 90	200>131
210>148	220>152	230>244	240> 33
250> 38	260>109	270> 62	280>241
290>161	300>161	310>161	320>146
330>227	340>128	350>168	360>222

当選者発表 ●2月号ソフトプレゼント当選者④／『ソフィア』=〈岩手県〉浅利佳之〈東京都〉鈴木成〈静岡県〉増田眞一〈愛知県〉白神裕久〈大阪府〉松本宗一郎／『刑事〈大打撃〉』=〈埼玉県〉白井憲志〈岐阜県〉石原正信〈三重県〉角畠幸雄〈広島県〉長岡宗道〈山口県〉広末有／『プロ野球FAN』=〈青森県〉木村嘉晃〈三重県〉野村伸〈兵庫県〉船曳宗人〈長崎県〉栗元健一〈宮崎県〉市園裕樹⇨

レスキュー　バップ

RESCUE VAP

●RAM16K
MSX MSX2
遊び方は47ページにあります

BY 松本.K

入試が迫る

どーも、3か月ぶりに登場の松本です。このゲームはスピードやその他の面で改造の余地があったので、採用されるとは思ってなかったのです。ほんとうはあと5日で私立の入試なんだけど、この号が発売されるころにはもっときつい公立の入試が迫っているのさ！　全国の中学2年生の諸君、いまのうちから勉強していなさいね。

```
10 '--- RESCUE VAP --------------------
20 '-----------------------------INIT----
30 SCREEN 1,0:WIDTH 30:KEY OFF:COLOR 14,
1,1:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):DIM W(29)
40 GOSUB 760:DEFUSR=&H90:A=USR(0):ON INT
ERVAL=1200 GOSUB 470
50 GOSUB 580:HI=0
60 CLS:SC=0:FOR I=1 TO 28:W(I)=22:NEXT:X
(0)=10:Y(0)=1:JP(0)=0:YY(0)=0:B=3:O=0:PF
=0:TIME=0:GOSUB 440
70 INTERVALON
80 FOR I=1 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT"ﾝ";STR
ING$(28," ");"ﾝ";:NEXT:PRINT STRING$(30,
"ﾝ");
90 LOCATE 4,0:PRINTUSING "SCORE#####
BOMB###";SC;B
100 '----------------------------MAIN----
110 FOR P=0 TO O
120 V(P)=VPEEK(6144+X(P)+(Y(P)+1)*32)
130 IF V(P)<>32 THEN PLAY"S10M4000O2C8":
GOSUB 370:JP(P)=8
140 IF JP(P)>0 THENYY(P)=-1:JP(P)=JP(P)-
1 ELSE YY(P)=1
150 IFY(P)+YY(P)=0 THEN YY(P)=0:JP(P)=0
160 S=STICK(0):XX(P)=(S=7ANDX(P)>1)-(S=3
ANDX(P)<30)
170 IF VPEEK(6144+X(P)+XX(P)+(Y(P)+YY(P)
)*32)<>32 THEN 190
180 X(P)=X(P)+XX(P)
190 Y(P)=Y(P)+YY(P):PUT SPRITE P,(X(P)*8
,Y(P)*8),10+P,XX(P)+1
200 IF STRIG(0) AND B>0 AND P=0 THEN GOS
UB 410
210 BX=INT(RND(1)*28)+1:W(BX)=W(BX)-1:IF
 W(BX)=0 THEN LOCATE BX,W(BX):PRINT "ﾝ":
GOTO 500
220 IFW(BX)>22THENW(BX)=22ELSELOCATE BX,
W(BX):PRINT "ﾝ";
230 IF X(P)=PX AND ABS((Y(P)*2)-PY)<2 TH
EN PLAY"O5S10M2600G16":PUTSPRITE3,(0,209
),0,PW:PF=0:PY=0:PX=0:ON PW-2 GOSUB 290,
300,320,330
240 NEXT P
250 LOCATE 4,0:PRINTUSING "SCORE#####
 BOMB###";SC;B
260 IF PF=0 THEN 110
270 PY=PY+1:PUTSPRITE3,(PX*8,PY*4),7,PW:
IF PY=50 THEN PF=0
280 GOTO 110
290 B=B+5:RETURN
300 O=O+1:GOSUB 440:IF O=3 THEN P=O:O=0:
FORI=1TO2:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT
310 RETURN
320 RETURN 500
330 BP=0:FORI=1TO28:BP=BP+W(I):NEXT:SC=S
C+(638-BP)*2
340 FOR I=1 TO 28:W(I)=22:NEXT:FORI=1TO2
1:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(28," "):NEXT
350 B=0:RETURN
360 '---------------------BREAK CHR----
370 IF Y(P)=>21 THEN RETURN ELSE IF Y(P)
>16 THEN T=Y(P)-(Y(P)-16) ELSE T=Y(P)
380 FOR I=Y(P) TO T+5:LOCATEX(P)-1,I:PRI
NT" ":W(X(P)-1)=W(X(P)-1)+1:NEXT
390 SC=SC+(21-Y(P)):RETURN
400 '----------------------------BOMB----
410 PLAY"S12M12O2C1":FOR I=Y(P) TO 21:LO
CATE X(P)-1,I:PRINT" ";:SC=SC+2:NEXT:W(X
(P)-1)=22:A=USR(0)
420 B=B-1:RETURN
430 '---------------------------INIT2----
440 X(1)=12:X(2)=14:Y(1)=1:Y(2)=1:JP(1)=
0:JP(2)=0:YY(1)=0:YY(2)=0:B=B+3
450 RETURN
460 '------------------------P ITEM----
470 PW=INT(RND(1)*4)+3:PF=1:TIME=0
480 PX=INT(RND(1)*27)+2:PY=0:RETURN
490 '---------------------GAME OVER----
500 INTERVAL OFF:A=USR(0):PLAY"O1S8M20C2
"
510 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
520 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
530 LOCATE10,12:PRINTSC;"PTS."
540 IF SC>HI THEN HI=SC
550 IF STRIG(0)=0 THEN 550
560 GOSUB 580
570 '-------------------------TITLE----
580 CLS:C=0:D=0
590 LOCATE 0,0:PRINT "HIGH SCORE";HI
600 LOCATE 4,3:PRINT "ﾖﾖﾖﾖﾖ RESCUE VAP ﾖ
ﾖﾖﾖﾖ"
610 LOCATE 8,20:PRINT "PUSH SPACE KEY"
620 LOCATE 0,5:FORI=0TO299:PRINT"ﾝ";:NEX
T
630 FOR I=C TO C+7:D=D+1
640 A$=BIN$(VPEEK(BASE(9)+I))
650 B$=RIGHT$("0000000"+A$,8)
660 LOCATE 11,D+5
670 FOR J=1 TO 8
680 IF MID$(B$,J,1)="1" THEN PRINT"ﾖ"; E
LSE PRINT" ";
690 NEXT J,I
700 LOCATE 11,16:PRINT T$(C/8)
710 FOR I=0 TO 999:IF STRIG(0) THEN RETU
RN 60
720 NEXT
```


当選者発表
●2月号ソフトプレゼント当選者⑤／『ハイドライド3（MSX）』＝〈福島県〉柿田秀行〈群馬県〉駒居敏和〈滋賀県〉林正和〈大阪府〉若林真一〈沖縄県〉平良秀史／『ハイドライド3（MSX2）』＝〈宮城県〉千葉誠〈神奈川県〉菊池正義〈愛知県〉谷口晶彦〈大阪府〉上西位茂〈福岡県〉高村雅治

```
730 C=C+8:IF C>48 THEN C=0
740 D=0:GOTO 630
750 '------------------------CHR SET----
760 FOR I=0 TO 6:S$=""
770 FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
780 S$=S$+CHR$(A):NEXT
790 SPRITE$(I)=S$:NEXT
800 FOR I=1 TO 2:READ A
810 FOR J=0 TO 7:READ B$
820 VPOKE A*8+J,VAL("&H"+B$):NEXT J,I
830 VPOKE BASE(6)+27,&H81
840 VPOKE BASE(6)+26,&H4A
850 FORI=26TO727:V=VPEEK(I):VPOKE I,V OR
V/2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,49:NEXT
860 FORI=0TO6:READ T$(I):NEXT
870 RETURN
880 DATA FC,BF,F7,FF,22,77,F3,77
890 DATA 7E,FF,DB,FF,42,E7,C3,E7
900 DATA 3F,FD,EF,FF,44,EE,CF,EE
910 DATA CD,4E,D2,F8,A2,B2,ED,F3
920 DATA 4E,6F,CF,DE,FF,DE,2E,9E
930 DATA 43,E6,9F,CD,1E,7E,CD,44
940 DATA AC,3E,8F,1A,4C,3D,7F,22
950 DATA 221,22,84,8E,6E,E1,03,EE,3E
960 DATA 214,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00
970 DATA "  VAP   ","  VAP   ","  VAP
"," HAREI  "," YOROI  ","   JAM  ","  GO
D  "
```

変数の意味

■スプライト座標

X(n)、Y(n)……バップとその分身の座標⇒×8して表示

XX(n)、YY(n)……バップとその分身の座標増分

PX、PY……アイテムの座標⇒×8して表示

■その他の変数

A……USR関数呼び出しおよびデータ読みこみ用

A$、B$……タイトルデモ時のキャラクタパターンデータ変換用

B……爆弾の数

BP……神様をとったときのスコア計算用

BX……どの邪悪な心を伸ばすか決定用

C……タイトルデモ時のキャラクタ表示用アドレス値

D……タイトルデモ時のキャラクタ表示用Y座標

HI……ハイスコア

I、J……ループ用

JP(n)……バップとその分身のジャンプカウンタ

O……画面に表示されているバップとその分身の数

P……ループ用(おもにバップとその分身の座標用配列の添字として使用)

PF……アイテム出現判定フラグ

PW……出現アイテムの種類

R……乱数初期化用

S……カーソルキー入力用

SC……スコア

S$……スプライトパターンデータ読みこみ用

T……邪悪な心消去用

T$(n)……タイトルデモ時の登場キャラクタ名表示用

V……太文字処理用

V(n)……バップとその分身の足もとにあるキャラクタのキャラクタコード

W(n)……邪悪な心の高さ

プログラム解説

10〜20 REM文

30〜50 画面モード設定、タイマ割りこみ定義、各サブルーチンへ飛ぶ

60 変数初期設定

70 タイマ割りこみ許可

80〜90 ゲーム画面表示

100 REM文

110〜240 バップとその分身の移動処理

110〜130 バップとその分身の足もとに邪悪な心があるかの判定

140 バップとその分身のジャンプ判定処理

150 バップとその分身が天井についたときの処理

160〜190 カーソルキー入力、バップとその分身の移動処理

200 爆弾使用判定

210〜220 邪悪な心表示、ゲームオーバー判定

230 バップとその分身がアイテムを取ったかの判定

250 スコア、爆弾の数表示

260〜280 アイテム落下処理

290 「はれい」をとったときの処理サブルーチン

300〜310 「よろい」をとったときの処理サブルーチン

320 「ジャム」をとったときの処理サブルーチン

330〜350 「神様」をとったときの処理サブルーチン

360 REM文

370〜390 邪悪な心消去サブルーチン

400 REM文

410〜420 爆弾使用処理サブルーチン

⬆邪悪な心を踏みつぶせ

430 REM文

440〜450 バップの分身の初期座標等設定サブルーチン

460 REM文

470〜480 アイテムの初期座標等設定サブルーチン

490 REM文

500〜560 ゲームオーバー処理

570 REM文

580〜740 タイトルデモ

750 REM文

760〜870 スプライト、キャラクタ定義等サブルーチン

880〜940 スプライトパターンデータ(行780で読みこみ)

950〜960 VRAMのパターンジェネレータテーブルのアドレス、キャラクタパターンデータ(行800〜810で読みこみ)

970 登場キャラクタ名のデータ(行870で読みこみ)

プログラム確認用データ

(使い方は49ページを見てください)

10> 35	20> 73	30>181	40>153
50> 32	60> 62	70>147	80> 5
90>167	100>117	110>154	120>181
130>246	140>185	150> 39	160>150
170> 78	180> 79	190> 71	200> 22
210>153	220> 36	230>157	240>243
250>167	260>249	270> 61	280>201
290>188	300> 30	310>142	320> 85
330>237	340> 3	350> 8	360>117
370>114	380> 12	390> 75	400>124
410>127	420>187	430>123	440> 8
450>142	460> 27	470> 42	480>132
490>115	500> 68	510>127	520>136
530> 11	540>112	550>233	560>229
570> 19	580>152	590> 3	600> 46
610> 80	620>199	630> 2	640>229
650>100	660>115	670>213	680>129
690>140	700>155	710>175	720>131
730> 99	740> 83	750>104	760>121
770> 43	780>142	790>138	800> 0
810> 44	820>255	830>125	840>183
850>166	860>231	870>142	880>141
890>138	900>249	910>129	920>135
930>133	940>131	950>150	960>147
970>220			

当選者発表

●2月号FFBプレゼント当選者①／「ガーリーブロック」=〈青森県〉木村浩一〈富山県〉岡田茂久〈大阪府〉花房健〈兵庫県〉徳増亘〈長崎県〉佐藤弘幸／「ダイレス〜ガイガール ープ〜」=〈北海道〉高野貴司〈千葉県〉川端秀雄〈東京都〉加藤託二・服部秀一〈新潟県〉中村哉／「ネットワークゲームアダプタII」=〈千葉県〉古屋孝三〈東京都〉中野治正〈高知県〉植 松茂⇨

THE TOWER OF DRAGON（ザ タワー オブ ドラゴン） 竜の塔

- RAM16K
- MSX MSX2
- 遊び方は48ページにあります

初投稿で初採用です。うれしいよー、おんどりゃー。このゲームといっしょに送った丸罰ゲーム、泣くでない。このゲームのタイトルは、ぼくがまえに作ったテキスト・AVGのタイトルと同じ。しかし今では超スーパーすごろくゲームに！　このゲーム、はじめは宇宙をテーマにしたすごろくでしたが、背景が真っ黒だったので改造したわけです。あつぼくは現在中3です。2月18日に受験です。またいつかお会いしましょう。

```
10 '●●● THE TOWER OF DRAGON ●●●
20 CLS:KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,3:WIDT
H32:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:LOCATE12,10:PRI
NT"おまちください"
30 FORK=0TO14:FORI=0TO7:READR$:VPOKEBASE
(7)+(101+K)*8+I,VAL("&H"+R$):NEXT:NEXT
40 FORI=5TO7:S$="":FORJ=0TO31:READR$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+R$)):NEXT:SPRITE$(I)=S$
:NEXT:S$="":FORI=0TO3:READR$:S$=S$+CHR$(
VAL("&H"+R$)):NEXT:FORI=1TO4:SPRITE$(I)=
S$:NEXT
50 VPOKEBASE(6)+12,&HE1:VPOKEBASE(6)+14,
&HC3:VPOKEBASE(6)+15,&H44:FORI=6TO11:VPO
KEBASE(6)+I,&HD1:NEXT
60 FORK=0TO1:FORI=48*8TO90*8+7:J=VPEEK(I
):VPOKEI,JORJ/2:NEXT:NEXT
70 '***** ハジマリ *****
80 O=0:P=0:R=0:FORI=1TO4:A(I)=0:B(I)=0:C
(I)=0:E(I)=10:X(I)=24:Y(I)=0:NEXT:GOSUB7
30
90 LOCATE8,6:PRINT"THE TOWER OF DRAGON":
LOCATE14,8:PRINT"l の m":LOCATE10,16:PRIN
T"BY  とみさわ まさかず"
100 LOCATE11,21:PRINT"PUSH  SPACE":IFSTR
IG(0)=0THEN100
110 CLS:LOCATE11,6:PRINT"なんにんようですか?":LO
CATE12,10:PRINT"1  ふたりよう":LOCATE12,12:PR
INT"2  さんにんよう":LOCATE12,14:PRINT"3  よにんよ
う":LOCATE8,21:PRINT"PUSH SELECT NUMBER"
120 PLAY"T150M9000S8O4A2.G2R4L8FAFA4.","
T150M9000S8O4D4R2D2.O3B4.O4C8","T150M900
0S8O4D8C8L16DDDDR4O3B2A4O3DDDDDDDD"
130 A$=INKEY$:IFA$="1"THENP=2ELSEIFA$="2
"THENP=3ELSEIFA$="3"THENP=4ELSE130
140 CLS:FORK=0TO12:LOCATE,K:PRINTSTRING$
(32,"s"):NEXT:FORJ=0TO12:LOCATE29,J:PRIN
T"r":NEXT:FORK=5TO7:LOCATE,K:PRINTSTRING
$(32,"y"):NEXT:FORJ=5TO7:LOCATE3,J:PRINT
"r":NEXT
150 LOCATE1,14:PRINT"┌────────────────
┐  ┌ルーレット┐":K=17:FORI=0TO1:LOCATE1,K:PRI
NT"└──────────────┘":K=22:NEXT:LOCAT
E23,17:PRINT"└──────┘"
160 LOCATE1,19:PRINT"┌──ゆうしゃたちのHP&アイテム──
┐":FORI=20TO21:LOCATE1,I:PRINT"|
          |":NEXT
170 LOCATE3,0:PRINT"grhrjrprjrirjrjrjror
rgrhrrn":LOCATE3,4:PRINT"nrrrgrerorereri
rerererererprn":LOCATE3,8:PRINT"nrrhrrqrpr
qrorqrqrqrirgrirn":LOCATE3,12:PRINT"frkr
krkrhrkrkrkrkrorkrkrprn"
180 FORI=1TO2:PUTSPRITEI,(24,0),4+I,I:NE
XT:IFP=3ORP=4THENPUTSPRITE3,(24,0),7,3:I
FP=4THENPUTSPRITE4,(24,0),8,4
190 LOCATE1,15:PRINT"|ドラゴンをたおせ!!
|  |     |":LOCATE1,16:PRINT"|      PUSH
SPACE   |  |     |":PLAY"V15O4L16CDEGCE"
,"V15O3L4CEC"
200 '***** メインルーチン *****
210 LOCATE24,22:PRINT"     ":GOSUB650
220 IFR<>1THENR=5
230 FORJ=RTO8:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT:IF
R=1THEN690ELSEO=O+1:IFO=P+1THENO=O-P
240 IFSTRIG(0)=0THEN240ELSE:LOCATE2,15:P
RINT"PLAYER";O;"のばんです。":PLAY"V15O6L16C
EC"
250 GOSUB620
260 IFY(O)=0ORY(O)=64THENX(O)=X(O)+8*L:I
FY(O)=0THENJ=0:GOTO290ELSEIFY(O)=64THENJ
=64:GOTO290
270 IFY(O)=32ORY(O)=96THENX(O)=X(O)-8*L:
IFY(O)=32THEN320ELSEIFY(O)=96THEN340
280 IFY(O)>0ANDY(O)<32THENY(O)=Y(O)+8*L:
J=0:GOTO300ELSEIFY(O)>64ANDY(O)<96THENY(
O)=Y(O)+8*L:J=64:GOTO300ELSEIFY(O)>32AND
Y(O)<64THENY(O)=Y(O)+8*L:GOTO330
290 IFX(O)>232THENY(O)=Y(O)+(X(O)-232):X
(O)=232
300 IFY(O)>32+JTHENX(O)=X(O)-(Y(O)-(32+J
)):Y(O)=32+J
310 GOTO350
320 IFX(O)<24THENY(O)=Y(O)+(24-X(O)):X(O
)=24
330 IFY(O)>64THENX(O)=X(O)+(Y(O)-64):Y(O
)=64
340 IFY(O)=96ANDX(O)<24THENX(O)=24
350 FORI=1TOL:PLAY"V15O4F16":NEXT:PUTSPR
ITEO,(X(O),Y(O)),4+O,O
360 '***** ドコニトマッタカ *****
370 Z=6144+X(O)¥8+(Y(O)¥8)*32:M=VPEEK(Z)
:IFM=113THENE(O)=E(O)-2:PLAY"V15O4L16BAG
FEDC","V15O4E4C8."ELSEIFM=103THENE(O)=10
:PLAY"V15O4L16CDEFGAB","V15O5C8.E4"
380 LOCATE2,15:IFM=101THENPRINT"スケルトンがあ
らわれた。     ":GOTO550ELSEIFM=113THENPRINT"ど
くぬまに はいってしまった。 ":GOTO460
390 IFM=103THENPRINT"おしろで たいりょく かいふく。"E
LSEIFM=112THENPRINT"どうくつ を ぬけた。     "EL
SEIFM=102THENPRINT"ドラゴンがあらわれた。   ":EL
SEIFM=110THENPRINT"もう1かいルーレットをまわせます。":PL
AY"V15O4C4B8":GOTO250ELSEIFM=104ORM=105O
RM=111THENPRINT"アイテムをとった。      ":PLAY"
V15O6B2"
```

```
400 IFM=114THENPRINT"                    "E
LSEIFM=106ORM=107THENX(O)=X(O)+24:PLAY"V
15O4L16GEG":IFM=106THENPRINT"さらに3つすすんだ。
      "ELSEIFM=107THENPRINT"ざんねん 3つもどっ
た。    "
410 IFM=111THENIFO=1ORO=2THENX=8ELSEIFO=
3ORO=4THENX=16
420 IFM=105THENIFO=1ORO=2THENX=9ELSEIFO=
3ORO=4THENX=17
430 IFM=104THENIFO=1ORO=2THENX=1ØELSEIFO
=3ORO=4THENX=18
440 IFO=1ORO=3THENY=2ØELSEIFO=2ORO=4THEN
Y=21
450 LOCATEX,Y:IFM=111THENPRINT"o":A(O)=A
(O)+1ELSEIFM=1Ø5THENPRINT"i":B(O)=B(O)+1
ELSEIFM=1Ø4THENPRINT"h":C(O)=C(O)+1
460 GOSUB65Ø
470 IFM=112THENPLAY"V15O6L16CDEFGFEDC","
V15O4C2":IFY(O)=ØTHENX(O)=216:Y(O)=32ELS
EIFY(O)=32THENX(O)=72:Y(O)=ØELSEIFY(O)=6
4THENX(O)=216:Y(O)=32ELSEIFY(O)=96THENX(
O)=88:Y(O)=64
480 IFM=1Ø2THENIFA(O)<1ORB(O)<1ORC(O)<1T
HENE(O)=ØELSEPUTSPRITE5,(192,142),15,5:P
UTSPRITE6,(192,142),4,6:R=1:T=5:PLAY"V15
O3L4CDCEF.","V15O2L4CDCEF.","V15O1R1G.":
GOTO56Ø
49Ø '***** シンダトキノショリ *****
5ØØ IFE(O)<1THENR=Ø:LOCATE2,15:PRINT"うわー
 やられた!!          ":E(O)=1Ø:PLAY"V15O4L8BAL4
GFE","V15O3R4L4EDC":IFY(O)=32THENX(O)=19
2:Y(O)=ØELSEIFY(O)=64THENX(O)=56:Y(O)=32
ELSEIFY(O)=96THENX(O)=2ØØ:Y(O)=64
51Ø GOSUB65Ø
52Ø PUTSPRITEO,(X(O),Y(O)),4+O,O
53Ø GOTO 21Ø
54Ø '***** セントウルーチン *****
55Ø PLAY"V15O5L8GFED2","V15O4G4.C2":T=RN
D(-TIME)*3+1:PUTSPRITE7,(192,142),15,7
56Ø LOCATE24,22:PRINT"HP"T
57Ø GOSUB62Ø
58Ø IFLMOD2=ØTHENT=T-1:RESTORE83Ø:GOSUB7
5ØELSEIFLMOD2=1THENE(O)=E(O)-1:PLAY"V15O
2C4","V15O2E4"
59Ø GOSUB65Ø
6ØØ LOCATE2,15:IFT=ØTHENPRINT"てきを たおした。
      ":PLAY"V15O4C8E4","V15O3E8C4":GOT
O21Ø:PLAY"V15O5E16G2","V15O4A16C2"ELSEIF
E(O)=ØTHEN5ØØELSE56Ø
61Ø '***** ルーレットルーチン *****
62Ø LOCATE12,16:PRINT"RETURN":A=USR(Ø):F
ORI=ØTO1:A$=INKEY$:I=-(A$=CHR$(13)):NEXT
:LOCATE12,16:PRINT"SPACE ":PLAY"O6V15F8"
63Ø L=RND(-TIME)*6+1:LOCATE25,16:PRINTL:
IFSTRIG(Ø)=ØTHEN63ØELSEFORI=ØTO2ØØØ:NEXT
:RETURN
64Ø '***** プレイヤーノHP *****
65Ø LOCATE3,2Ø:PRINTUSING"P1=##";E(1):LO
CATE3,21:PRINTUSING"P2=##";E(2)
66Ø IFP=3ORP=4THENLOCATE11,2Ø:PRINTUSING
"P3=##";E(3):IFP=4THENLOCATE11,21:PRINTU
SING"P4=##";E(4)
67Ø RETURN
68Ø '***** オワリ *****
69Ø GOSUB73Ø
7ØØ FORI=ØTO25ØØ:NEXT:FORI=5TO19:LOCATE1
6,I:PRINT"  ":NEXT:FORI=15TO128:PUTSPRIT
E5,(116,I),15,5:PUTSPRITE6,(116,I),5,6:N
EXT:RESTORE82Ø:GOSUB75Ø
71Ø FORI=ØTO999:NEXT:LOCATE8,6:PRINT"PLA
YER";O;"のおかげで":LOCATE8,8:PRINT"このくには す
くわれた・・・・。":FORI=ØTO1:PLAY"T15ØV15O6L4CDE
.C8G2.R","T15ØV13O3L4CDC.E8G2.R":NEXT:PL
AY"DEF.D8A2.RL8BAGFEF4L2GR8B1","DCD.C8F2
.RL8CDEFGA4L2BR8C1":FORI=ØTO26ØØØ:NEXT:G
OTO8Ø
72Ø '***** グラフィック *****
73Ø CLS:PUTSPRITE5,(116,1Ø),15,5:PUTSPRI
TE6,(116,1Ø),4,6:FORI=5TO19:LOCATE16,I:P
RINT"●y":NEXT:LOCATE4,19:PRINT"g":PRINT"
 rrrryyyyyyyrrrrrrrrrrrrrrrrrr":RETURN
74Ø '***** サウンド *****
75Ø FORI=ØTO13:READS:SOUNDI,S:NEXT:FORI=
ØTO15ØØ:NEXT:SOUND7,56:RETURN
76Ø '***** データ *****
77Ø DATA 18,18,7E,7E,18,18,18,FF,3C,ØØ,3
C,ØØ,3C,ØØ,7E,7E,18,DB,C3,DB,FF,FF,E7,E7
,38,44,7C,FC,7C,7C,38,ØØ,ØØ,24,DB,C3,42,
42,7E,FF,ØØ,42,A5,ØØ,ØØ,ØØ,42,3C,ØØ,24,4
2,ØØ,ØØ,ØØ,3C,ØØ,1Ø,7C,28,FE,7C,54,7D,1F
78Ø DATA 4A,5F,EA,44,5B,4E,6A,8E,ØØ,42,A
5,ØØ,7E,BD,81,7E,FØ,FØ,F8,F9,3A,Ø4,ØA,11
,ØØ,ØØ,3C,7E,42,DB,DB,DB,1E,7B,FD,FF,BF,
DE,78,ØØ,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,18,3
C,7E,FF,E7,18,18
79Ø DATA ØØ,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø4,Ø4,ØØ,Ø8,ØC,Ø
C,Ø1,22,ØØ,14,ØØ,22,64,CC,98,3Ø,Ø8,ØØ,C4
,Ø4,Ø4,8Ø,Ø6,Ø4,Ø4,ØØ,ØØ
8ØØ DATA ØØ,ØØ,ØØ,Ø6,Ø3,Ø1,Ø3,ØF,17,13,3
3,3E,ØØ,ØØ,Ø1,1F,ØØ,ØØ,ØØ,4Ø,CØ,FØ,3Ø,38
,F8,B8,38,38,38,78,FØ,8Ø
81Ø DATA 43,47,45,43,49,57,51,57,F1,47,Ø
3,Ø4,Ø8,Ø8,Ø8,1Ø,8Ø,CØ,4Ø,8Ø,2Ø,DF,15,D5
,1F,D5,95,5F,4Ø,4Ø,4Ø,2Ø,AØ,FØ,AØ,5Ø
82Ø DATA Ø,15,Ø,15,Ø,15,9,48,16,16,16,Ø,
4Ø,Ø
83Ø DATA Ø,5,Ø,7,Ø,Ø,9,36,16,16,16,5Ø,9,
1
84Ø '●●● 1988 BY MASAKAZU TOMISAWA ●●●
```

変数の意味

■スプライト座標

X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標

■テキスト座標用

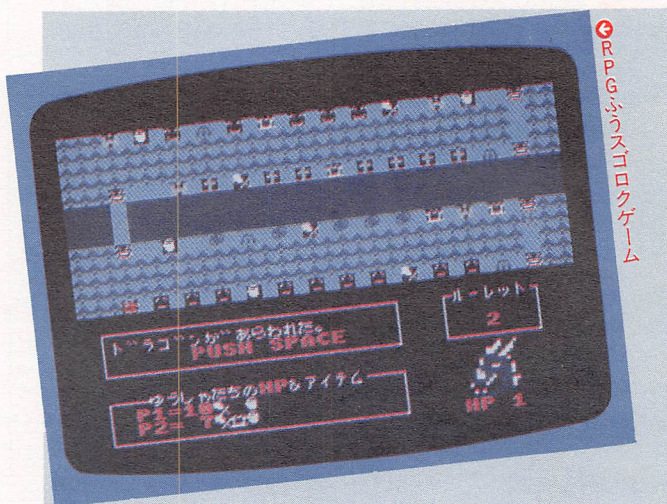
X、Y……アイテム表示用座標

■その他の変数

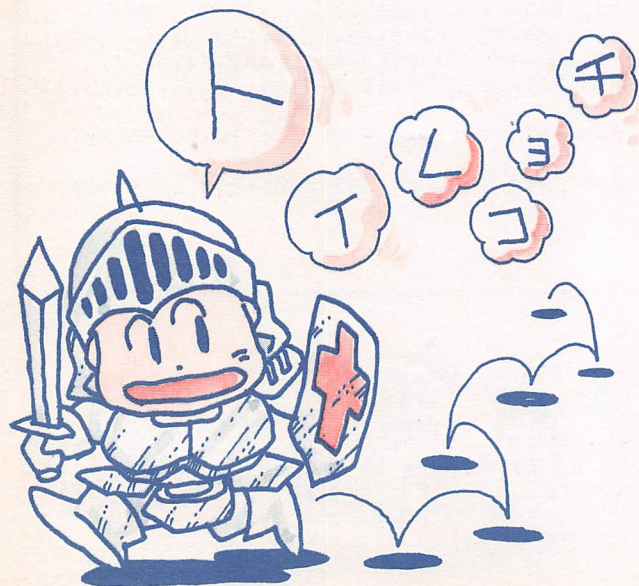
A$……キー入力用
A(n)……剣を取ったかのフラグ
B(n)……よろいを取ったかのフラグ
C(n)……シールドを取ったかのフラグ
E(n)……各プレイヤーのHP(ヒットポイント)
I、J、K……ループ用
L……ルーレットの数値
M……プレイヤーが止まったマスの判定用
O……順番の判定用
P……プレイヤーの人数決定用
R……ドラゴンと戦ったかのフラグ用(ドラゴンと戦うとR=1)
R$……データ読みこみ用
S……サウンドデータ読みこみ用
S$……スプライト定義用
T……敵のHP
Z……プレイヤーの止まったマスのキャラクタを読み出すためのVRAMアドレス用

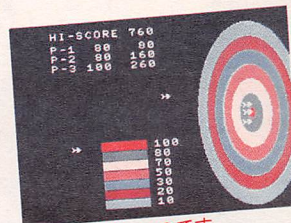
プログラム解説

10 REM文
20 初期設定
30 キャラクタ定義
40 スプライト定義
50 キャラクタのカラー設定
60 太文字処理
70 REM文
80 変数初期設定
90〜100 タイトル画面作成
110 セレクト画面作成
120 BGM
130 プレイヤーの人数の決定
140〜190 ゲーム画面作成
200 REM文
210 敵のHPの表示を消す
220〜230 敵のスプライト表示を消す
240〜250 順番を表示してルーレットの処理ルーチンへ
260〜350 プレイヤーの移動処理
360 REM文
370〜400 プレイヤーの止まったマスの判定とメッセージの表示
410〜450 取ったアイテムの表示
460 プレイヤーのHP表示サブルーチンへ
470 洞窟に入ったときの処理(ワープ処理)
480 ゴールに着いたときの処理(ドラゴンの表示)
490 REM文
500 プレイヤーがやられたときの処理(メッセージ表示、城までプレイヤーをもどす)
510〜530 プレイヤーのHPとスプライト表示
540 REM文
550〜570 敵のHP決定と表示、敵のスプライト表示
580〜590 戦闘処理
600 敵を倒したときの処理
610 REM文
620〜630 ルーレットの処理(メッセージの表示、ルーレットをまわす)
640 REM文
650〜670 プレイヤーのHP表示
680 REM文
690〜710 ゲーム終了
720 REM文
730 ドラゴンの表示(タイトル画面)
740 REM文
750 効果音データ読みこみ
760 REM文
770〜780 キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)
790〜810 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
820〜830 効果音データ(行760で読みこみ)
840 REM文

←RPGふうスゴロクゲーム

プログラム確認用データ

(使い方は49ページにあります)

10>105	20>153	30> 27	40> 52
50>171	60>129	70>236	80>189
90>104	100>168	110>165	120>150
130> 13	140>147	150>122	160>160
170> 37	180>252	190>227	200>155
210> 96	220>164	230> 30	240> 83
250>237	260>225	270>168	280>215
290>118	300> 6	310>216	320>152
330>223	340> 47	350>108	360>231
370>144	380>243	390> 3	400> 52
410> 14	420> 10	430> 23	440>154
450>148	460> 11	470>239	480> 55
490> 92	500> 81	510> 11	520>223
530>117	540> 50	550> 77	560> 29
570>237	580>153	590> 11	600>199
610>254	620> 13	630>217	640>157
650> 57	660> 97	670>142	680>226
690> 91	700>254	710>252	720>145
730> 14	740>156	750>146	760> 62
770>130	780>142	790>245	800>138
810>247	820>138	830>188	840> 96

季間奨励賞発表

総合力で『DART（ダーツ）』に決定！

純粋に楽しいのです

第1回 季間奨励賞

大阪府 高校2年

「DART」――真鍋武志(Beta.K)

毎季節ごとに編集部が定める特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品に与えられる季間奨励賞。第1回(1988年1～3月号掲載)はRP部門1画面タイプが対象でした。

期間内に採用された対象作品24本のなかから、ファンダム担当者7人による第1次選考で『パソコンダービー』、『でる杭は打たれる』、『WIND-GOLF』、『晴れ、ときどき爆弾』、『DART』の5本の作品をノミネートし、さらに「どれだけそのゲームに夢中になれたか」を話しあった結果、『でる杭』、『晴れ』、『DART』が残りました。そして、7人の投票の結果『DART』を授賞作品に決定しました。ゲーム全体のバランスが高く評価されたものです。

ただ、このゲームは、他機種版からの移植であり、授賞には適さないのでは……という意見も出ました。しかし、投稿作品に同封されていた手紙(編集部注：右のカコミがその手紙からの抜粋。もともと、『DART』は作者から投稿された3種類のダーツゲームのうち1本にすぎず、ほかの2本はボツになっています)が「移植」と「オリジナリティ」について卓抜な論を展開しており、審査員一同納得してしまいました。第1回季間奨励賞を受賞した真鍋武志さんには、奨励金として3万円が贈られます。また、第2回季間奨励賞(1988年4～6月号掲載作品が対象)は、第1回に引き続きRP部門1画面タイプを奨励しています。

みなさまの、秀作、力作をお待ちしています。

受賞のことば

季間奨励賞、ありがとうございました。この『DART』は、2月号で1画面の特集をしていたので、1画面タイプが採用されやすいと思い、2年前、ポシェットのハーフ部門に投稿してボツになったものを、1画面に圧縮して改良を加え再度投稿したものです。次回作は、いっぱい作ってあるのですが、手紙を書くのが面倒でなかなか送れないでいます。

ポシェット時代のBeta.K

オリジナルと移植のはざまで Beta.K

ダーツというテーマから3本作ってみましたが、いかがなものでしょ？
「ウソをいっちゃいけないな！ キミが作ったのは移植の1本だけで、あとは僕の作ったものじゃないか」
なに？ だれだおまえは！
「私の名前はK.Beta²」
なんだって！ K.Beta²はポシェット休刊とともに消えたはず！
「はっはっは！ キミのゲームが総ボツにならぬよう、オリジナルダーツゲームを作ってあげたんだよ」
笑わせるな！ 見た目の華やかな演出にとらわれたプログラマがゲームをいじくりまわして、おもしろさは、さっぱりというゲームを何度か遊んだことがあるぜ、それも一流といわれるプログラマのな！ ゲームの複雑さと派手さに惑わされて、ゲームの本質を見失っているプログラマが多いということさ。それならシンプルなゲームのほうがおもしろい。
「まるでオレの2本がつまらないとでもいうようないい方だな。ダーツに別の要素をつけたらいかんのかね」
※編集部注：このさき2人の討論が続きますが、スペースの関係で省略。結局、『DART』はただの移植ではなく、画面、ダーツの飛び方、音楽、そして操作方法など、ゲームの大切な要素にアイデアをこらしており、これこそオリジナルの極致なのだという結論に至ります。このゲームに関してはまさにそのとおりです。

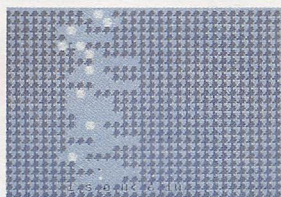
そのほかの候補作品

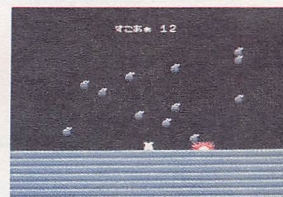
パソコンダービー

動きがリアルな競馬ゲーム(1988年1月号掲載)

でる杭は打たれる

ことわざがアイデアを生んだ(1988年2月号掲載)

WIND-GOLF

1画面でクラブ選択まで付いている(1988年2月号掲載)

晴れ、ときどき爆弾

爆弾の雨が今日も降る(1988年3月号掲載)

投稿プログラマのみなさまへ

『ファンダム』は読者の投稿プログラムで構成されています。一部編集部で手直ししたりすることはあっても、掲載プログラムは原則として投稿者のみなさんの作品です。

ところが、編集部に「あの作品は、盗作ではないか」という非常に残念な情報が寄せられることがあります。そのうち、いくつかは誤解であったり、たまたま同じ作者の別のプログラムのことだったりするのですが、なかには、ほんとうに盗作かもしれないと思われるものが実際にあり、現在調査中です。心あたりのある「作者」は手紙で結構ですので、今のうちに正直なところを教えてください。

また、採用のときはかならず「参考文献」を確認するようにしていますが、参考作品・文献を隠していると思われるケースがありました。これもときには大問題となる可能性があるので、かならず正直に書くようにしてください。

MSXの音楽とサウンド

楽譜からMML MSXからバッハ

解説&プログラム よっちゃん

今回はちょっと趣向を変えて、楽譜をMML（PLAY文のデータ）に置き換えるときの基礎を解説しよう。サンプルはおそれおおくもバッハ。MSXからの音に心がなごむ。

前回まではどうやったらおもしろい音を作ることができるかということを中心に話を進めてきたのだが、今回は「楽譜をMMLのデータに置き換える」という点にしぼってみよう。

楽譜と聞いただけで苦手意識を感じる人もいるかもしれないけど、やってみるとけっこうかんたんなものなのだ。

楽譜を見ながらプランを練る

右ページの上に掲載されている譜面が、今回チャレンジするバッハの『アリア・ニ短調』。短い曲だし、高音部と低音部の2つのパートだけなので、PSGで鳴らすのに適しているのだ。

とはいっても、いきなりMMLに直すのはちょっとたいへんなので、まず楽譜を見ながらプランを練らなくては。

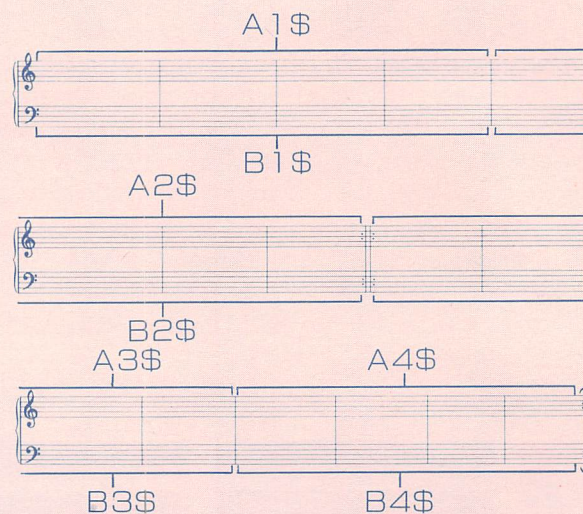
とりあえず、右の図1のように、高音部、低音部をそれぞれ4小節ずつに区切り、1ブロックごとに文字変数入れておく。次に1ブロックずつMMLに置き換えていき、あとで順番にPLAY文で演奏していけばいいというわけ。

このやり方なら、楽譜とMMLの対応がわかりやすくて、入力しやすく、エラーの訂正もやりやすい。それに、同じパートの繰り返しのときに文字列の使い回しもできる。

図1　譜面を区切る

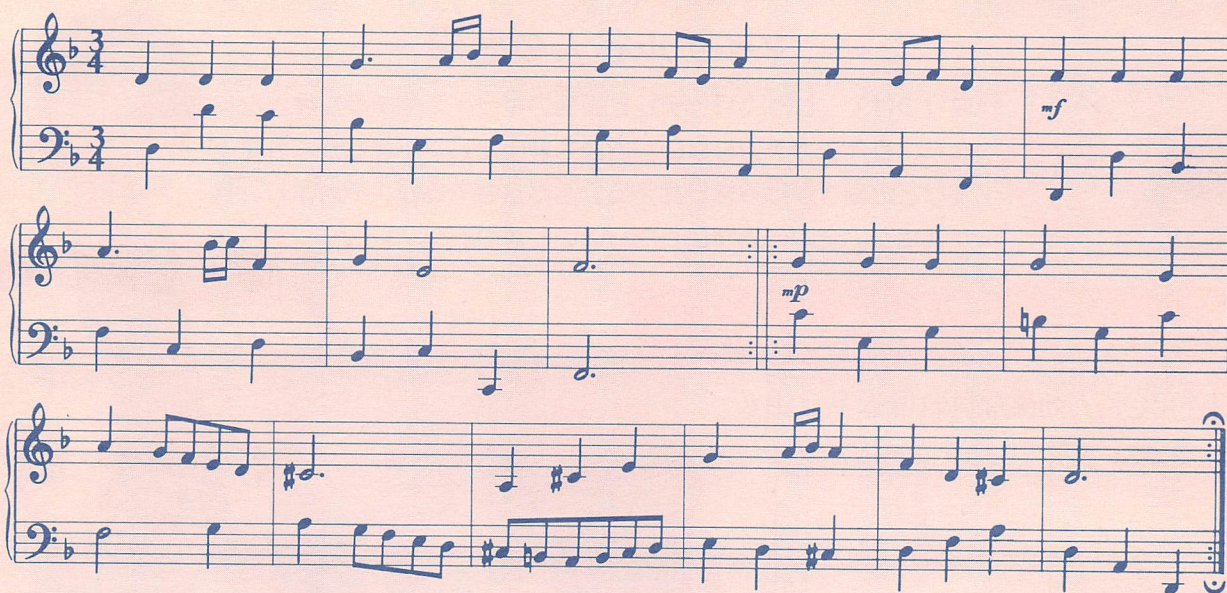
ブロックごとにMMLに翻訳する

では、実際に高音部の最初の4小節をMMLに直してみることにしよう。まず、Oコマンドでオクターブの範囲を指定する。最初の音はト音記号のあとのもっともよく使われる音域にあるので「O4」。次に、音符の長さは4分音符なので「L4」。音の高さは「レ」なので「D」となる。次の音は音域、音の長さが同じなので、そのまま「D」となる。

2小節目に入ると、4分音符のあとに符点が付いて、1拍半の長さになっているので、MMLのほうも音の長さを1.5倍にするピリオドを付けて「G.」となる。その次は16分音符なので「L16A」。この次の16分音符は「シ」の音なのだが、曲がニ短調でシの音は自動的にフラット(♭)するから「B−」となる。このあとは4分音符にもどって「L4A」。

といった具合に譜面をMMLに翻訳していくと、図2のようになる。ここまでが「楽勝」という人はだいじょうぶ。残りのA2$〜B4$までをMMLにして、プログラムを組んでみよう。ちょっと難しいなと思う人はMMLの使い方をもう一度MSXのマニュアルなどで確認しておいたほうがいいだろう。

というわけで、MMLの文字列を変数に入れ、楽譜の順番に鳴らすプログラムをとりあえず作ってみると、次のページのリスト1のようになる。

ただし、高音部と低音部の違いをはっきりさせるために、A1$系のデータは意図的に音域をあげることにして「O5」を基本にしてある。

図2　譜面をMMLに翻訳する

リスト1 『アリア・ニ短調』簡易バージョン

```
10 SOUND 7,56
20 A1$="O5L4DDDG.L16AB-L4AGL8FEL4AFL8EFL
4D"
30 A2$="O5L4FFFA.L16B-O6CL4O5FGL2EF."
40 B1$="L4O3DO4DCO3B-EFGAO2AO3DO2AF"
50 B2$="L4O2DO3DO2B-O3FCDO2B-O3CO2CL2F."
60 A3$="L4O5GGGL2GL4EAL8GFEDL2C+"
70 A4$="L4O4AO5C+EG.L16AB-L4AFDC+L2D."
80 B3$="L4O4CO3EGBGO4CO3L2FL4GAL8GFED"
90 B4$="L8O3C+O2BABO3C+DL4EDC+DFADO2AD"
100 PLAY A1$,B1$:PLAY A2$,B2$
110 PLAY A1$,B1$:PLAY A2$,B2$
120 PLAY A3$,B3$:PLAY A4$,B4$
130 PLAY A3$,B3$:PLAY A4$,B4$
```

リスト2 『アリア・ニ短調』ちょっとくふうバージョン

```
10 SOUND 7,56
20 A1$="O5L4DDDG.L16AB-L4AGL8FEL4AFL8EFL
4D"
30 C1$="O6L4DDDG.L16AB-L4AGL8FEL4AFL8EFL
4D"
40 A2$="O5L4FFFA.L16B-O6CL4O5FGL2EF."
50 C2$="O6L4FFFA.L16B-O7CL4O6FGL2EF."
60 B1$="L4O3DO4DCO3B-EFGAO2AO3DO2AF"
70 B2$="L4O2DO3DO2B-O3FCDO2B-O3CO2CL2F."
80 A3$="L4O5GGGL2GL4EAL8GFEDL2C+"
90 C3$="L4O6GGGL2GL4EAL8GFEDL2C+"
100 A4$="L4O4AO5C+EG.L16AB-L4AFDC+L2D."
110 C4$="L4O5AO6C+EG.L16AB-L4AFDC+L2D."
120 B3$="L4O4CO3EGBGO4CO3L2FL4GAL8GFED"
130 B4$="L8O3C+O2BABO3C+DL4EDC+DFADO2AD"
140 PLAY "S1M300","V11","V11"
150 PLAY C1$,C1$,B1$
160 PLAY "M8000"+C2$,C2$,B2$
170 PLAY "M1000"+C1$,A1$,B1$
180 PLAY "M8000"+A2$,A2$,B2$
190 PLAY "S14M600"+C3$,C3$,B3$
200 PLAY "M450"+C4$,C4$,B4$
210 PLAY "S8"+C3$,C3$,B3$
220 PLAY C4$,A4$,B4$
```

ここでひとくふう――変化をつけるには

リスト1でも、シンプルで悪くはないんだけど、ちょっとものたりない感じもする。もうひとくふうほしくなるところ。そこで、高音部と同じ音の流れで音域が1オクターブ上のデータを作り、これにいろいろなエンベロープをかけて変化をつけてみることにした。いろいろ試してできあがったのがリスト2の「ちょっとくふうバージョン」。リスト1の「簡易バージョン」と比べてみると、ずいぶん違うのにビックリするはずだ。

行20～130の文字列データについては、A1$系が1オクターブ高くなったC1$系を加えただけ。行140～200のPLAY文のなかでエンベロープや文字列の組み合わせ方をくふうしているのだ。

まず、行140でチャンネルAにエンベロープがかかるようにする。エンベロープ周期がM300とかなり速い。行150で最初の4小節を演奏するのだが、チャンネルA、Bとも同じA1$のデータで、チャンネルAは音がすぐに減衰(音量が小さくなること)して、そのあとにチャンネルBの音が残るので、木琴をたたいたような感じがする。次の行160でM8000と減衰を遅くしているので、金属をたたいているような音に変わる。行170と行180ではチャンネルBをB1$、B2$とオクターブ低いデータにして落ち着いた音にしている。行190ではエンベロープパターンを変えてトレモロ効果を出し、行200でエンベロープの変化スピードを速くしている。行210でもう1回エンベロープパターンを変えて木琴をすばやく連打しているような効果を出してみた。

じつに、バッハはPSGに適している。興味を持った読者は、『バッハ・ピアノ小品集』(ドレミ楽譜出版社／800円)などの楽譜集でもっとバッハしてみると楽しいだろう。

※このコーナーでは、読者がBASICで作った音を募集しています(しかし、なかなかいいのがこない)。ハガキにSOUND文やPLAY文で書いておくってください。また、タイトルもイメージにあわせて必ずつけること。それから、このコーナーへのリクエスト企画も募集中。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで

TVフィルターFSII「ファミっ子大作戦」TV番組に使用される!!

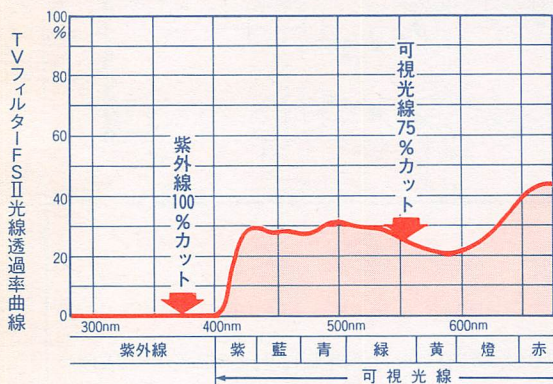
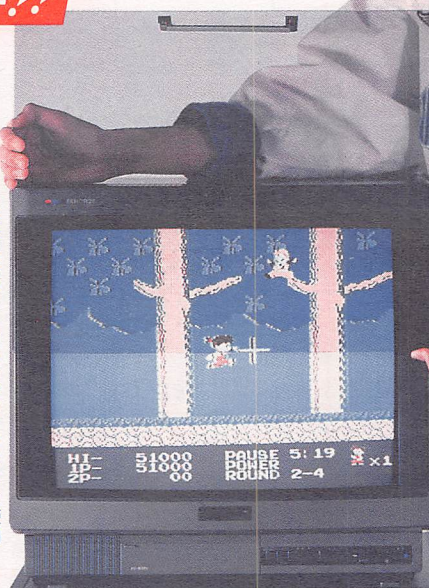
マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!!テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。

マイケル君

大好評!半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK!効果なければ返品自由!!

※画面上部にTVフィルターFSIIを使用

※小売店の皆様へ
すごい売れ行き!販売店募集中!! お問合せは、06-303-4152まで

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSII

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

材　質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
型　名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定　価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSIIを申し込みます
希望する型名( )
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

40円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
サンクレストJ・P・N係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
東京 平日／日・祭日 午前10時〜午後6時
大阪 平日／午前9時〜午後7時
大阪 日・祭日／午前9時〜午後6時

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

1人の読者から送られてきた信長の野望の情報は、レポート用紙120枚におよぶ仮空の歴史のドキュメント小説であった。今回は信長の野望にまつわる戦略のすべてがちりばめられた連載小説の第1回。

情報募集

■募集内容／キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX／MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集／
■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に／
■送り先／〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください／

信長の野望《全・国・版》

〜葦名盛氏奮戦記 その1〜 by倉剛進(広島県)

弱小大名葦名盛氏の全国統一までの道のりを、秘伝の戦法、戦略をちりばめながらつづる、私的歴史小説。その第1回。

『信長の野望《全・国・版》』における最強のレベル5で、全国を統一できる大名は数少ないといわれている。

信長、家康はよいとしても、その他になると四国の長宗我部(ちょうそかべ)、九州の竜造寺くらいしか生き残れないらしい。関東の北条も第13国安房を補給国とすれば天下統一の夢も出てくるが、それにしてもかなりの忍耐と幸運が必要である。

国の内部が良好で、かつ大名が若くないと統一できないのだ。ちなみに、レベル1から5までで、一般に対戦国の内部がどう変化していくのかを第9国と第10国を例にして調べた結果を表1に示す。

レベル5では、対戦国のデータがすべて高くなっている。上杉の例ではレベル1から5になると、町、石高で3〜4割、兵力、訓練度、武装度で3割くらい強くなっていることが判明する。

しかし、最強の条件に挑戦することがプレイヤーのおもしろみなら、レベルはとうぜん5、しかも大名は弱小大名を選ぶこととなる。信長や家康ばかりが天下人ではない／ 会津の中年39才、弱小田舎大名の葦名盛氏(あしな もりうじ)を選び、彼をして残り少ない寿命で天下を統一できるかどうか、ひとつ、やらせてみようではないか(プレイヤー仲間でもレベル5で葦名が全国統一したという話は、いまだかつて聞かない)。

表1●レベルによる対戦国の変化

第10国上杉						第9国葦名					※3参考自国として
レベル	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	葦名を選んだ場合
年令	30	30	30	30	30	39	39	39	39	39	39
健康	87	92	97	102	107	116	121	126	131	136	プレイヤーが決める
野心	111	116	121	126	131	91	96	101	106	111	〃
運 ※1	90〜98	96〜100	105〜108	108〜112	112〜123	88〜92	97	98〜107	111	110〜112	〃
魅力	118	123	128	133	138	97	102	107	112	117	〃
IQ	115	120	125	130	135	68	73	78	83	88	〃
金 ※2	146 73	166 83	186 93	206 103	226 113	59	69	79	89	99	49
借金	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
町	53	58	63	68	73	43	48	53	58	63	38
兵糧 ※2	336 84	356 89	376 94	396 99	416 104	46	51	56	61	66	41
石高	85	90	95	100	105	36	41	46	51	56	31
治水度	83	88	93	98	100	55	60	65	70	75	50
民忠誠度 ※2	168 84	178 89	188 94	198 99	208 104	77	82	87	92	97	72
民財力	75	80	85	90	95	68	73	78	83	88	63
兵力 ※2	237 79	252 84	267 89	282 94	297 99	43	48	53	58	63	38
兵忠誠度 ※2	158 79	168 89	178 99	188 109	198 119	63	68	73	78	83	58
訓練度	66	71	76	81	86	58	63	68	73	78	53
武装度	76	81	86	91	96	35	40	45	50	55	30

健康、野心、魅力、IQ、町、石高、治水度、民財力、訓練度、武装度は、1レベルごとに5ずつアップする。

※1 運は毎回ばらつくが、1レベルごとにほぼ5ずつアップする。
※2 金、兵糧、民忠誠度、兵力、兵忠誠度は、葦名の場合には、1レベルごとに、各10、5、5、5、5ずつアップする。上杉の場合は、強い上杉と弱い上杉の2とおりがあり、強い場合にはいずれも高い数値を示し、弱い場合はその逆でいずれも低くなる。強い場合では1レベルごとに各20、20、10、20、10アップし、弱い場合では10、5、5、10、10アップする。
※3 対戦国でなく、プレイヤーが自国として選ぶと、これらの値は、金は10、町以降は5ずつ少なくなる。

字引き 葦名盛氏(あしな・もりうじ)……はっきりいって弱小大名。国力が弱いだけでなく、上杉、佐竹、宇都宮、最上といった強い大名に囲まれている。

1．創業期

1560年春

会津地方岩代において、当主葦名盛氏は悩んでいた。そのころ、葦名家は北に最上、東に佐竹、南に宇都宮、西に上杉と有力大名に囲まれていた。弱小大名の当主としていかに御家を存続させるか、非常に厳しい情勢のなかにあったからである。

盛氏自身はすでに39才で四十路にあと一歩、それほど若いというわけでもなく、また近隣の諸大名に比較して格別長所があるということもない。ただし、ＩＱは108。加えて数値には表れない、孤高の軍師・竹中半兵衛重治をして顔色なからしむる独創性を秘めていた。

一方、葦名家の経済力や軍事力は周囲の諸大名に比較すると非常に心もとない状況である。

1560年春の岩代

当主	葦名盛氏
年令	39
健康	96
野心	77
運	83
魅力	104
ＩＱ	108

金	49
町の価値	38
兵糧	41
石高	31
治水度	50
民忠誠度	72
民財力	63
兵力	38
兵忠誠度	58
訓練度	53
武装度	30

西の上杉家では、当主謙信は文武に優れた名君であり、また信濃川の走る肥沃な土地は石高で見て岩代の3倍以上、商業の盛んな町は2倍ほども栄えているらしい。さらに上杉勢は忠誠度が高いうえ、訓練、武装ともにゆき届いた精兵だと聞く。

いまの状態で謙信が攻めよれば、葦名勢はおそらくひとたまりもあるまい。

「だれか、上杉勢の兵力はいかほどか知る者はおらぬか。」盛氏は近衆に問うた。

「上杉勢は少なくとも約10万、多ければ約30万とも聞いています。正確に知りたければ密偵を放つしかありませんが……。」

「できん。当家の少ない金では密偵を放つ余裕がないのじゃ。いずれにしても、少なくとも当家の3倍の兵力があることは確実であろう。」

このとき、上杉勢は弱いケースだったので兵力9万9千。葦名家にとっては幸運であった。

ここで葦名盛氏は家来に葦名家の生きる道について問うたが、家中の意見は百出であった。

「殿、申し上げます。ようやく岩代をまとめた当家は、いまだ回りの国々に比べ国力が乏しゅうございます。ついては、まず民に施し、町を盛んにし、田畑を開いて国を豊かになさいませ。そののち、徐々に兵らもお雇いになれば、殿の御運も開けましょう。」

「いやいや、国力は周囲も強くなるはず。葦名が強くなる以上に、上杉、最上、佐竹らも強くなること必至。ここは最強の上杉家と婚姻ないしは同盟を結び、西からの圧力を外へ向けさせるのが一番でござろう。」

「いやいや、それがしには別の考えがありもうす。はばかりながら、当家は弱小家なれば、謀を用いて四囲の有力大名を謀殺するか、または家中で謀叛を起こさせるようにし、力を削いでゆくべきでありましょう。さすれば、また道も開けましょう。」

議論はこのあとも続いたが、大別すると、①国力充実型、②外交和睦型、③謀略型の3とおりであった。

ここで葦名盛氏は意外な決断を示した。

「手持ちの金で、兵を雇えるだけ雇うことにする。」

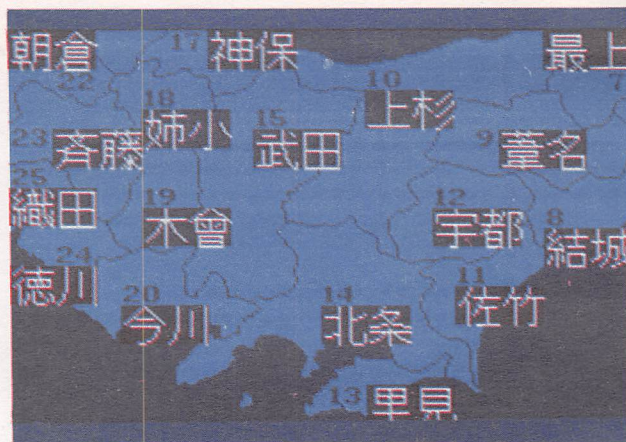
「殿、なりませぬ。兵を雇えば、毎年その分だけ金、米が必要になり申す。過大な兵は国を滅ぼす元。まずは国力充実が道理でございます。」

盛氏は深い溜め息をついた。

「そのほうの申すこと、正論ではある。しかれども、わしの見るところ、現状では国力の差が大きすぎる。葦名家が育つまでに他家に攻め入られるのは必定。されば、他家が当家に攻め入った際のスキや周囲の乱れに乗ずる以外に当家の生きる道があろうか。」

かくして、この季節の葦名は1万2000の兵を新たに雇い入れた。

戦略①～兵力充実の法～

弱小国では兵力を充実させて周囲のスキを突け。レベル5では内政充実は追いつかない。

第9国葦名(岩代)のまわりのようす。有名な強い大名がたくさん

1560年夏

盛氏は家来らの意見も取り入れ、民に金1を施した。

1560年秋

秋、収穫の季節がきた。

「当家の金蔵にはさっぱり金がたまりませぬ。これも殿が家中の声をお聞きにならず、兵を大勢お抱えになったためでござる。」

家老は不機嫌そうにいった。

盛氏は全兵力を動員する資金もないため、ここで謀略の途をとることとした。

忍びの者1名に密命を与え、盤城(第8国)へ送った。密命はいわずもがな、結城晴朝の暗殺である。

暗殺成功。磐城の家中は乱れた。

「殿、われらが申したとおり、謀りごとこそが一番。これで磐城はわれらがものでござる。」

家中は赤飯を炊いて大喜びであった。しかし、盛氏は手放しには喜べなかった……。

「結城晴朝は死んだ。しかれども、磐城がわしらのものに成るや否やは別じゃ。当家の財は少ないのだ。磐城はおそらく手中には来ぬ。それより最上、宇都宮、上杉らの沈黙が不気味じゃ。やつらは、結城晴朝亡きいま、狙うは葦名と決めておろう。」

1560年秋の岩代

金	28
町の価値	38
兵糧	51
石高	31
治水度	50
民忠誠度	74
民財力	65
兵力	50
兵忠誠度	54
訓練度	56
武装度	36

「殿は心配性でござる。磐城を入手し、この財力をもって逆に宇都宮を攻めますれば、殿の御運も開かれましょうぞ。」

家中はあくまでも楽天的であった。

この年の秋もようやく何事もないかのようにすぎようとしていた。

2．初陣

「殿、一大事でござる。」

盛氏は早朝にたたき起こされた。頭のなかもはっきりしないまま不安感がよぎる。

「何事じゃ、はっきり申せ。」

「敵襲でござる。国境の見張りからたったいま報せが……。」

「どこの手の者か。」

「宇都宮広綱の手勢のようでござる。」

盛氏は宇都宮と聞き、いくぶん気を持ち直した。上杉勢ならば、正直勝ちめはない。華々しく野に散るしか途がないのである。しかし、宇都宮勢なら上杉勢ほどの大軍は動員できないはずである。

「して、その軍勢はいかほどか。」

「3万3000と見えまする。」

家中も宇都宮勢が葦名勢よりも少ないと聞き、にわかに元気を取り戻した。この春、新兵の雇用に反対した家来も、そのことはすっかり忘れている。

「殿、宇都宮勢は少数でござる。殿には会津若松城に入ってもらい、2番方以下5番方で敵を散らしてくれましょう。いざ、ご指示を。」

しかし、盛氏は考えた。宇都宮勢は少数といえども、間違いなく

新兵の多い葦名勢よりも精兵ばかりであるはずだ。正面から戦っても勝てるかもしれないが、そのときはおそらく味方も多数の死傷者を出し、残存兵力はほとんどないであろう。そこへ上杉や最上が来襲すれば、疲れ切った葦名勢は防ぎきれまい。兵力を温存して勝つ以外に、盛氏の未来、いや、葦名家の存続はない。盛氏は岩代の絵図をじっくりと眺めたまま動かない。

「殿、早く布陣をしなければ、宇都宮方が国境を越えてしまいます。御決断を。」

しばらくして、盛氏は布陣を示した。家中はみな驚きの声をあげた。

「殿、これは言語道断でござる。御大将が城を捨て、しかもわずかの直属部隊のみで味方とはるか遠く布陣するなどというのはありませぬ。御再考を／」

盛氏の示した布陣は図1のような奇妙なものであった。

「宇都宮方が、もしいっせいに殿の近くに布陣し、攻撃をかければいかがなさいます。会津若松城は天下に聞こえた堅城、こちらへお入りあそばせ。」

盛氏はいった。

「宇都宮方が東方に来襲すれば、わしの命運もそれまでじゃ。しかれど、宇都宮方はたぶん西より来襲する。2番方以下5番方まで、全力で敵大将の首だけを目指して攻めろ。敵の大将首を討ち取るまで、何とかわしは敵方の2番方から5番方までを引きつけておく。わしが城に入れば、味方と敵は正面から攻め合う形となり、味方の損害が大きすぎる。城は空でよい。敵部隊がまえを通っても、敵大将のいる第1部隊以外、くれぐれも攻めてはならぬ。さらばじゃ。みなの武運を祈る。」

総大将盛氏はこういい残して、さっさと東方へ出陣した。家来どもは、「ああ、これで葦名家も終わりじゃ。」などと文句をいいながら、それでも戦場へあたふたとおもむいた。

決戦が始まった。

宇都宮勢は図2のような布陣となった。はたして、宇都宮勢は西から侵入し、2番方以下5番方まで、葦名方の軍勢の直前を素通りし、総大将の盛氏を一気に目指している。

図1●1560年秋、葦名勢5万の布陣図(攻め方：宇都宮勢3万3000いまだ位置不明)

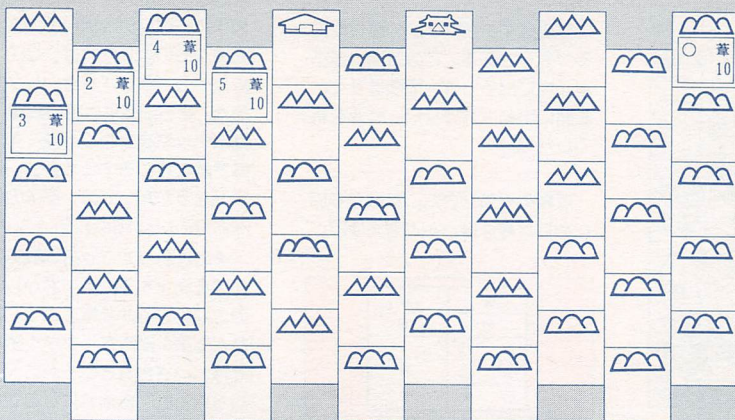



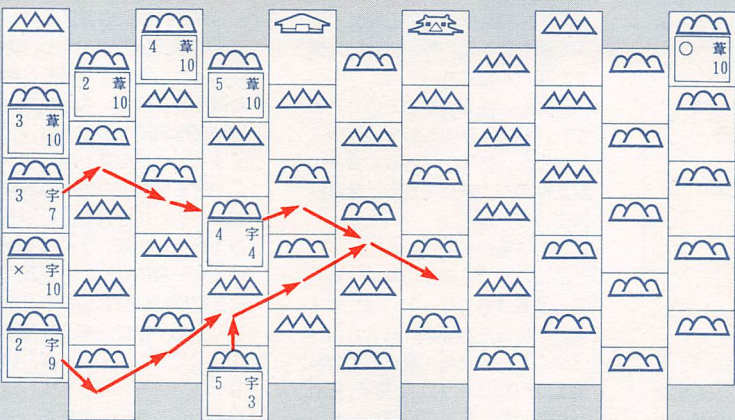
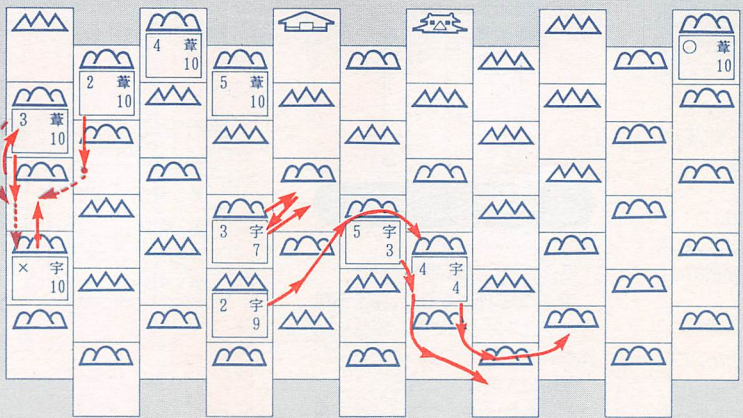
図2●1560年秋、宇都宮勢の布陣と進軍（3日目まで）

※宇都宮勢は、兵力3万3000、兵忠誠度60、訓練度53、武装度52、であった。

図3●1560年秋、葦名勢攻撃に出る（4日目以降）

⬆山岳地。このヘックスはいかなる部隊も入ることができない。戦略上すこぶる重要である

⬆山地。このヘックスにいる部隊は、攻撃力、守備力ともに町のヘックスにいる部隊よりも有利

⬆川か湖か海。このヘックスは山岳地と同じように、いかなる部隊をしても入ることができない

⬆平地。ふつうの平野のヘックス。部隊の攻撃力や守備力はもっとも低い地形である

⬆領地外。その国の領地でないヘックス。侵入不可能である

⬆町。攻撃力、守備力ともに平地より有利。このヘックスにいる部隊が戦闘すると町の価値が下がる

⬆城。攻撃力、守備力のもっとも有利。攻めこんだ側の部隊に入られると防衛側の兵忠誠度が下がる

⬆部隊のコマ。左上は部隊番号、右上は大名の名。右下は兵力。赤い矢印は移動、茶色は攻撃、・は移動も攻撃もしなかったことを示す

ころはよく、4日目になって葦名方は孤立した宇都宮方の総大将のいる第1部隊へ殺到した(図3)。

5日目、味方の第3部隊1万人が宇都宮方の第1部隊1万人を攻めた。味方は6000人の損害を被ったが、敵も4000人の損害で6000人に減少した。そこへ味方の第2部隊1万人で攻め、敵はさらに2000人に減少した。7日目に味方第3部隊4000人で攻め、ついに敵大将の首を取った。

総大将を失ったため、宇都宮勢2番方以下5番方まで2万3000人が葦名方の捕虜となった。また、宇都宮方の荷駄中の金33や兵糧なども入手でき、葦名方は大勝利であった。

字引き

部隊のコマの解説の続き……部隊番号が○や×になっているのは第1部隊。○は大名自身(つまり総大将)、×は大名の代理(ただの大将)が指揮していることを示している。戦争は、第1部隊を全滅させるか、総大将が指揮しているときは総大将が逃げるか、敵の兵糧がなくなれば勝ち。／荷駄……馬に背負わせる荷物のこと。荷駄中とは、敵が持ちこんだ兵糧と金のことを表している。

戦い済んで、盛氏は秘伝を語った。

秘伝①～オトリ戦法～
敵の第１部隊が多くなければ、味方の第１部隊をオトリにして（味方の主力と遠く離したところに布陣させる）時間をかせぎ、敵の第１部隊と主力部隊を離すようにせよ。敵の第１部隊は５日間動かぬ。その後、味方の主力で、敵の大将を討ち取れ。城にこだわるな。場合によっては味方の第４、第５部隊を護衛につけよ。

宇都宮に勝って、盛氏の野心、ＩＱは１ずつ上がった。対宇都宮戦は、葦名盛氏の台頭の小さな第１歩となったのである。

初陣で得た利益

	戦前	戦後
金	28	59
兵糧	51	69
兵力	50	62
兵忠誠度	54	55
訓練度	56	53
武装度	36	40

1560年冬

空白地となっていた磐城を入札せんとするが、財力乏しく（金59では入札に不参加）、磐城は佐竹のものとなった。

また、葦名へ攻撃をかけた宇都宮広綱は自国が手薄となり、北条に攻め入られた。守兵が３万7000人と貧弱なため、北条方10万9000人と戦い全滅した（北条方６万4000人残った）。

盛氏は兵の訓練を行い周囲のスキを待つ（訓練度53→123）。

1561年春

盛氏40才となる。健康値も１下がり95。秋の収穫増を期待して民に金１を施す（民忠76、民財67に、どちらも２上がった）。

1561年夏

商人がきたので、思い切って兵糧69のうち50を売る。

「殿、兵糧を50も売ってしまっては、わが兵力６万2000に対して残りが19といささか少なすぎまする。大敵攻めよりしとき、籠城（ろうじょう）するにも兵糧がたりませぬ。」

家老は心配顔でいった。

「よいわ。わしはいつまでもこの岩代に留まるつもりはない。短期決戦で攻めるゆえ、兵糧は少なくとも、兵を雇う金が必要なのじゃ。」

盛氏はイチかバチかの勝負に出るつもりである。この時期、弱小国が世に出るには、危険は多くとも賭に出ねばならない。幸運を祈るしかない。

1561年秋

収穫の季節がきた。兵数が多いために兵糧はほとんど増えず27。

秋になったばかりの岩代

項目	値
金	154
町	38
兵糧	27
石高	31
兵力	62

家老が渋っ面をしていった。

「兵糧が思うように増えませぬ。６万2000の兵は当家の石高31では荷が勝ちまする。殿、内政の充実をお図りくだされ。」

しかし、盛氏はかねての方針どおり、兵３万1000を新たに雇うことにした。兵1000に対して金２の割合なので、新兵を雇うと金は62減少し92となる。

家老は驚いていさめた。

「殿、これでは来年の秋には葦名家の金蔵は空になってしまいますぞ。なにとぞおやめくだされ。」

「やむなし。来年の夏までに磐城、最上、下野のいずれかを取る。それがかなわぬなら葦名は滅亡じゃ。」

家老はすっかりふさぎこんでしまった。

秋の終わり

項目	値
金	92
町	38
兵糧	27
石高	31
兵力	93

3.奇妙な部隊編成

1561年冬

盛氏は新たな軍制をしいた。

第４、第５部隊を廃止、第１部隊をわずか１％として第２部隊に79％と兵を集中化するのである（㋑）。

家中は大騒ぎとなった。

「殿、お気は確かでござるか。青史（せいし）にも、理想とされる戦の陣立ては㋺のように第４、第５部隊を少なくし、その分を第１と第２部隊に回すというものでござる。」

「第１、第４、第５部隊は弱い足軽隊ゆえ、第２部隊の騎馬隊、第３部隊の鉄砲隊を増やすほうが強うなりもうす。第１部隊は殿みずから出陣されれば自然に倍は強うなる。鉄砲隊は武器のないうちは増やせぬゆえ、限度いっぱいの20％としておくもの。しかれば、㋩のようにしてもよろしかろう。しかして、第４、第５部隊は大将の護衛に付け敵の攻撃をかわし、第２、第３部隊で敵を攻めるのこそ兵法。敵の状況をうかがって第１部隊の動向をお決めになればよろしい。」

「そのとおりでござる。第４、第５部隊を廃止するのは、おかしなものではござるが我慢しよう。しかれども第１部隊をわずか１％としては、いざ合戦という際に大将が討ち取られ、総崩れになること不可避でありましょう。殿、お考え直しを。」

しかし、盛氏は厳然といった。

「そのほうらの申すこと、まことにもっとも。しかれども短期決戦で敵を打ち破るには㋑がもっとも強い部隊編成なのじゃ。」

「また、大名自身が出陣するなら㋥や㋭も短期集中型の有力な部隊編成じゃ。しかれど、いつも大名みずからが出陣できるとも限らん。ゆえに一般にもっとも攻撃力の高い部隊編成は㋑なのじゃ。ほんらいならわずかに攻撃力は落ちるものの㋬にしたいのじゃが、いまの状況では大将の守りも少しは必要じゃからできぬ。攻撃力以外にも㋑㋥㋣には特別の秘伝があるのじゃ。」

「殿、しかしてその秘伝とはいかなるものでござる。われらにはさっぱりわかりもうさん。世の兵法書には㋺や㋩のことしか記されておりませぬ。ほかの編成は聞きもうさん。」

ここで盛氏は「国を捨てる気があるならば……」といおうとしたが、しょせん口で説明してもわかるまいとして、「よいか、ものども。信じよ。㋑㋥㋭㋬㋣は、これを習熟すれば、この戦国の世で、たとえ小大名といえど、天下を野望することもできるという至高の秘伝なのじゃ。決して他言するでないぞ。いずれ戦場でその威力を見よ。」とだけいい放った。

家来どもは「殿は乱心めされた。」などと不満、文句をいうばかりである。

これも家来どもの忠誠心が薄いからと感じているものの、金、米を下賜するには、いまの葦名家の財力では不足するのである。

部隊編成のために金30を使い、葦名家の状況は、金62、町38、兵糧27、石高31、兵力93、となった。

4. 大勝負

1561年春

この季節、中部地方では徳川家康が21万2000の大軍をみずから指揮し、木曽福島へ侵入した。４万5000の木曽勢が激しく抵抗するも焼石に水、あえなく全滅した。

岩代へ待望の商人がきた。金29を借りた。秋には利子として合計金38を支払わねばならない。岩代

部隊編成7体

部隊編成㋑

部隊	割合
第１部隊	１％
第２部隊	79％
第３部隊	20％
第４部隊	廃止
第５部隊	廃止

部隊編成㋺

部隊	割合
第１部隊	30％
第２部隊	40％
第３部隊	20％
第４部隊	５％
第５部隊	５％

※当時の兵法書にある大名が出陣しないときの理想的編成

部隊編成㋩

部隊	割合
第１部隊	50％
第２部隊	20％
第３部隊	20％
第４部隊	５％
第５部隊	５％

※当時の兵法書にある大名が出陣するときの理想的編成

部隊編成㋥（かっこ内は㋣）

部隊	割合
第１部隊	100％（99％）
第２部隊	廃止（１％）
第３部隊	廃止
第４部隊	廃止
第５部隊	廃止

部隊編成㋭

部隊	割合
第１部隊	80％
第２部隊	廃止
第３部隊	20％
第４部隊	廃止
第５部隊	廃止

部隊編成㋬

部隊	割合
第１部隊	１％
第２部隊	99％
第３部隊	廃止
第４部隊	廃止
第５部隊	廃止

字引き　青史……歴史書の漢語的な表現。中国の三国志などのことを呼ぶときに用いる。まだ紙がなかったころは青竹に記していたため。

の経済力では、この借金と膨れ上がった兵力を支えられるのは夏までである。時は来たのだ。

「全軍出撃！　磐城を攻め取るのじゃ。葦名家の興廃はこの一戦にあり、みなの者、日頃の武練の成果をいかんなく発揮せい。」

家老がしみったらしくいう。

「殿、この岩代の国を捨てるともうすか。せめて3万くらいの軍勢を守備に残されるのが道理。さすれば、殿は2か国の大名になりもうす。全軍出撃しては、まるで敵に向けて国を捨ててやるようなものではござらぬか。」

盛氏は平然といった。

「このたびの戦は、わが生涯のなかでもっとも危険なものとなろう。いまの国は捨てても勝つのじゃ。ゆめゆめ物惜しみしてはならぬ。さればこそ、岩代を攻め取られることを予期して借金をしたのじゃ。借金はほかの大名に払わせればよい。はっはっは。なんぞ惜しいものか。それに、わしは岩代を奪回するための秘伝の策もすでに講じてある。いかに大軍が押しよせようとも、楽に奪い返してみせるわ。」

秘伝②～借金の術～
奪われそうな国では借金をする。借金は他人に払わせろ。

戦略②～最初が肝心の法～
最初の攻撃には、どんなに犠牲を払っても勝つこと。ただし、そのまえに部隊編成を㋑㋺㋩㋥のいずれかにしておくこと。

磐城(第8国)の佐竹には、総大将の義重は不在であった。

攻撃側のため、自由な布陣がとれない。城へたどりつくまでに5日間はかかってしまう。これに攻撃の日数を3日として加えると、つごう8日間は第1部隊を持ちこたえなければならない。このため、攻撃用の第3部隊を防御にまわす。

佐竹軍は平凡な部隊編成であった。総兵力は7万1000と葦名方よりもやや少ない。葦名方を弱いと見た佐竹勢は散開型の陣形であった(図4)。

盛氏は秘伝①のオトリ戦法を使うことにした。味方の第2部隊はまったく攻撃されずに敵部隊のわきを抜け、5日目に敵城に到着した。局地兵力では7万1000対1万5000。4倍以上の差である(図5)。

防御についても味方の第3部隊の数が多いせいか、佐竹勢の動きがおかしい。なかなか攻めてこない。兵力を集中した効果があった。

6日目以降、味方の騎馬隊で城を攻める。当初26持参した兵糧は6日目には11、7日目には9、8日目には7と減少した。危ない。しかし、8日目ようやく敵大将を討ち取った。薄氷を踏む思いの勝利であった。

磐城の国は豊かであった。岩代より町の価値で約3倍、石高で約4倍である。さらに、民の忠誠度も約70%、民の財力も約30%も高い。葦名家の経済力は一挙に4倍になった。

1562年夏

よろこぶのも束の間、岩代へ北条勢5万2000が侵入した。葦名勢2000は城を捨て領内を逃げ回ったが、13日目、ついに包囲され降参した。家老の悔しがることしきりであった。

この夏、盛氏は磐城の国の部隊編成を第1部隊1%、第2部隊79%、第3部隊20%に変更した。㋑の編成である。

1562年秋

何者かが忍びの者を磐城へ送りこんできた。堤防破壊が目的のようだ。どうにも防ぎきれず、治水度が66から30へ低下した。

盛氏は部隊編成をさらに変更し、第1部隊を100%、第2～第5部隊を廃止した。

「夏に変えたばかりの部隊編成をこの秋にもう変えるとは……。」

「考え直したのじゃ。岩代を奪回し、この磐城の国に敵を誘い、確実に打ち破るには秘伝④の兵糧攻めがよいと考え直したのじゃ。オトリ戦法は敵の第1部隊を倒すのにあるていどの犠牲を要す。また、いつもうまくいくとは限らぬ。比べて、兵糧攻めは兵を温存できる上に確実じゃ。」

「秘伝④の兵糧攻めとはどのような兵法にござる。」

「まずはわれらが故郷、岩代を奪回したのち、みなの者にその効果のほどを示そう。」

1562年冬

盛氏は岩代攻めにあたり、磐城の守備を固めるべく、兵2万4000を新たに雇った。これで磐城の兵力は12万となった。

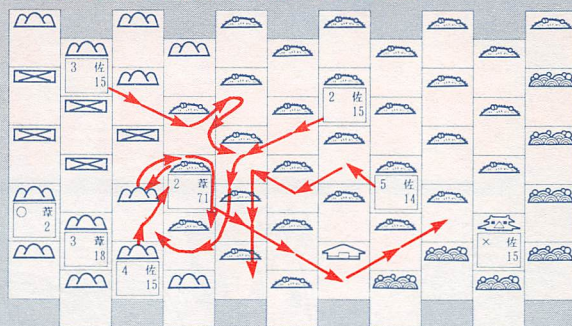
図4●1562年春、磐城（1日目から5日目まで）

※両軍の状態は
佐竹勢＝金117、兵糧81、兵力71、兵忠誠度74、訓練度328、武装度49
葦名軍＝金91、兵糧26、兵力91、兵忠誠度48、訓練度124、武装度45

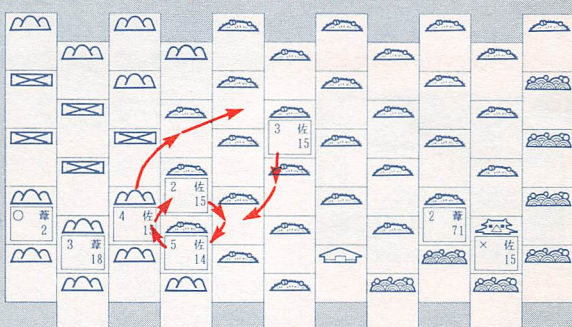
図5●1562年春、磐城（6日目から8日目まで）

※両軍の状態は
佐竹勢＝金117、兵糧70、兵力71
葦名軍＝金91、兵糧11、兵力91

図6●1563年春、岩代における葦名勢と北条勢の布陣と動向
（葦名盛氏、劣勢部隊で岩代を奪回する）

※両軍の状態は
北条勢＝金54、兵糧66、兵力54、兵忠誠度188、訓練度603、武装度82
葦名勢＝金35、兵糧35、兵力35、兵忠誠度53、訓練度191、武装度45

1563年春

盛氏は3万5000の兵にて岩代の北条攻めをみずから行うとした。

家老が驚いて反対した。

「北条方は5万以上の軍勢でござる。攻めるにはその3倍以上でなければ危うい。守備兵よりも少ない3万5000では無謀でござる。」

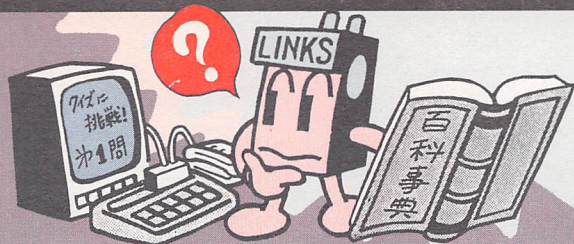
「わしには策がある。やや兵力が少ないほうがよいのじゃ。かまわぬ。出撃せよ。」

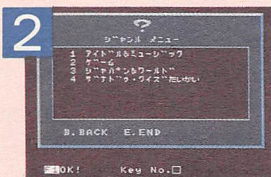
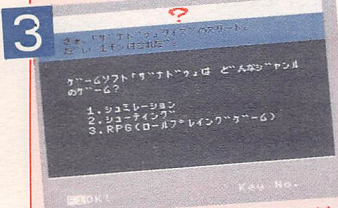
盛氏は強引に出兵した。

北条方は葦名方が少勢と見て散開陣であった(図6)。幸運であることに、敵主力の第2部隊は東方にいた。敵の第3部隊と2日間ほど交戦したものの、いっきに城を目指し、13日目に敵大将を討ち取った。

——以下次号につづく。

THE LINKS INFORMATION PAGE

アクセス料金が半額になって、ますます熱い!!

『A1クラブ』では、いままでにない楽しいイベントがいっぱいある。そのひとつが「クイズハウス」だ。アクセス料金も半分になったことだし、この際存分に楽しみたい!

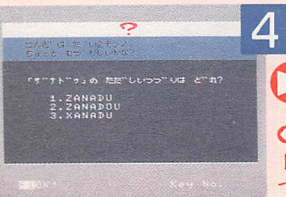
1 ↑「A1クラブ」の「クイズハウス」で実施中だ

2 ↑中はジャンルが4つに分かれている。4を選ぶ

3 ↑第1問は『ザナドゥ』はどんなジャンルのゲーム?

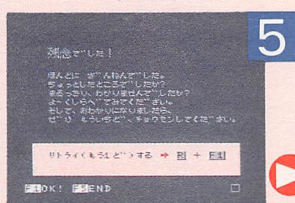
4 ←第2問は『ザナドゥ』の正しいつづりは?

5 ↑あっ、間違えちゃった。もう1度挑戦するしかない

6 ↓ちょっとはしょって第6問目は魔法の問題

7 ↑最後の問題は主人公の生いたちだ。これはムズイぞ!

8 ↑全部正解するとこういう画面になる。ヤレヤレ!

難問奇問のクイズにアタック

テレビ番組などで、必ず視聴率がかせげるというのが、クイズ番組。なぜかというと、子供からお年寄りまで楽しめるし、けっこう勉強にもなるからなんだ。じゃあ、通信でやってみたら、もっとおもしろいんじゃないだろうか、と思うのはあたりまえ。このページで『A1クラブ』のアイデア募集をしたときも「ウルトラクイズをやったら……」というものがとても多かったんだ。で、実際のところ『A1クラブ』の「クイズハウス」でも人気がけっこう高くて、ついにみんなのやりたかったゲームを題材にしたクイズが登場した。それが、『ザナドゥ』のクイズっていうわけ。

左から右下に流れている写真がそのクイズのようすだ。クイズは全部で10問。ひとつずつ答えていくんだけど、それにはルールがあって、とにかく間違えちゃうと先に絶対に進めないということ。だから慎重に答えていかないとオジャンになってしまう。まあ、ゲーム・オーバーといったところだ。

さて、問題のほうはというと、はっきりいってムズイ。ゲームを攻略すること、ゲーム・エンドだけを目的として、ゲームをプレイしてばかりいると、気がつかない本質的な問題が多いんだ。「ザナドゥとはどんな世界のこと?」という問題があるんだけど、それは①未来の世界②地底の世界③パラレルワールド、のうちどれかなんてすぐわかるかな。ザナドゥという言葉の意味は本来の英語では理想の夢の世界のこと。でも、ゲームの最初のほうなんて地下に降りて行くから、②の地底の世界の可能性もある。ねっ、そう考えると悩んでしまうでしょ。そうなんです。絶対間違っちゃいけないと思うとよけい不安になったりして、つい横にいる友だちに「ねえ、ねえ、どれかなあ」なんて聞いてしまうんだ。

というわけで、もし、途中で間違えちゃったら……もう1回挑戦ね。

クイズっていうのはバカにしがちだけど、やってみるとハマることうけあい。編集部では『ザナドゥ』のクイズ以外にアイドル&ミュージック、ゲーム、ジャパン&ワールドと他の部門もみんなやってしまった。やっている最中にとなりの編集部の人たちまで、のぞきに来たりしてみんなでワイワイ楽しんじゃった。キミも友だちや、家族の人といっしょに挑戦してみよう。きっと楽しいハズだ。ちなみに『ザナドゥ』のクイズは3月20日まで。

アクセス料金が一挙半額、1分間20円

いままで、心配のタネだったアクセス料金がついに1月分から半分になった。リンクスができてから、ずっと料金は1分間40円だったんだ。それが1分間20円。ちょっと驚異的な値下げだね。それはより実情に合わせようという配慮からなんだ。そのいちばんのきっかけは、『A1クラブ』がスタートして、チャットが始まったこと。これはずっとオンライン(電話がずっとつながったまま)状態だからヘタすると1時間もかけてしまう。これじゃ、アクセス料金もかかるし、電話代もたいへんだ。その意味もあって料金を一気に半額にしたというわけ。

さて、3月号の欄外で報告したけど、決まったのはほんとうに急だったんだ。だって、1月も、そろそろ終わりかなっていうときに、リンクスの人たちが会議を開いて「会員がたくさんになったことだし、そろそろ料金を改定してもいいんじゃないかな」と提案したところ、さっきのような理由もあって「やるんなら早いほうがいい」というわけで即決で実行することになったんだ。リアルタイムの通信だからかな、という気がするんだけど、会員のメールの中に料金についてのものがちょうど多くなって盛り上がっていたところだったし、今回の場合はそれを受けるようなかたちで、即断即決されたのだ。そして、もっとうれしいことに、チャットの料金がさらに半額の1分間10円になる。おこづかいも安心だね!

遊・アクセスガイド
(リンクス内のイベント情報)

日程	イベント
3/20	●『A1クラブ・オンライン・アドベンチャーゲーム』スタート A1クラブの街の地下に広がる不思議な謎の迷路発見。パソコン通信の中に、新たなるイベント登場。はたしてその実体は?
3/11・18・25・4/1・8	●NWG『ミッドナイトラリー』と『A1グランプリ』を交互に開催 人気NWG(ネットワークゲーム)を毎週金曜日、5週連続で開催。5週連続で、チャンピオンの座を守るとグランド・チャンピオンだ。リンクス内には手強いライバルがいっぱい。ゲームに参加しなくても、観戦しているだけで熱くなりそう。
開催中	●NWG『ディーヴァ〜ドクターアマンドラ〜』 A1クラブでは、リンクス用に特別に作られた『ディーヴァ』のゲーム大会を開催中。オンラインのマルチプレイになっているから、ゲーム中に他のネットワーカーとチャットができる!これがすごい!
	●世界横断クイズ大会 A1クラブのクイズハウスでは、クイズを解いて世界を横断しようというイベントを開催中。日頃の知識はここで役立つ!
	●『ザナドゥ』クイズ大会 『ザナドゥ』のゲームを題材にしたクイズ大会。やってみると、『ザナドゥ』の別の奥の深さに驚かされてしまう。開催期間は3月20日まで。とりあえずお試しあれ!

MSX・FAN・NET

リンクス内にはMSX・FANの特設コーナーがある。そこには『めいおう星通信』があって、読者あてのメールがここに送られてくるようになっているんだ。だいたいが、初メールで内容が「始めてよかった。ぜひみんなもやってみよう」というもの。始めてみてわかることだけど、ちょっとしたラジオのリクエスト番組に参加しているような感じがするんだ。驚いてしまうのは、自分が書いたメールはほぼ会員の全員が読むかもしれないということ。そして、もしかしたら返事をくれる可能性まであるということ。こう考えると、なんだかどきどきしてくる。その上、このコーナーあてのメールは何万人もいる読者の目にふれちゃうのだ。もしかしたら、夜中にこそこそ親に見つからないように送ったメールが、いまここにあったりするかも。

なんだかんだいろいろあるけど、リンクスの料金も安くなったことだし、来月はもっとたくさんのメールを紹介しよう。

■MSX・FAN・NETのメニュー

- The LINKS ゾーン・メニュー
  - ゲームプラザ
    - MSX・FAN・NET (アンケートに答える)
      - ファンダムプログラムサービス (掲載プログラム提供)
        - プログラムダウンロード
        - プログラムマニュアル
      - コミュニケーションボード
        - ふせ字ウルテク
        - ゲームQ&A
        - 新作ゲーム情報
        - プログラムQ&A
        - めいおう星通信
        - 前号までのアフターケア
        - 次号のお知らせ

めいおう星通信

MFN N00203M ¥1,560 *****
FROM ID 6025555 ◆'88年01月
BY ぱんぱあす でﾞす ◆ 21日20時
はしﾞめまして。MSXFAN NETには はつメール
の ぱんぱあす と いうもんでﾞす。 いごﾞ、お
みしりおきを・・
 MSXFAN NET でﾞ、いちばﾞんよかった、と
いうか、いちばﾞんいい と おもったのは やっぱﾟり
みんなもいっているように ふぁんだﾞむ の フﾟロク
ﾞラムの ダﾞウンロードﾞでﾞすね。 ふつうなら う
ちこむと 1しﾞかんも 2しﾞかんも かかりそうなフ
ﾟロクﾞラムでﾞも MSXFAN NETをつかうと
ほんの すうふんでﾞ ケﾞームかﾞでﾞきてしまうのた
ﾞから・・・・ —— NEXT ——
MSX・FAN
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□

ファンダムのダウンロードのためにリンクスの会員になる人もいるくらいだから、ほんとに便利なんですよね!

NTN N00196M ¥1,800 *****
FROM ID 1002625 ◆'88年02月
みっかびﾞ からでﾞ~~~~す ◆ 09日21時
みっかびﾞから さんかしてます。ぜﾞんこくからだﾞと
たくさんのひとがﾞ いますがﾞ、みっかびﾞからは ぼ
ﾞくひとりかな*。パﾟソコンも てにしてから 1年と
9ヶ月になります。ちょぼﾞちょぼﾞと フﾟロクﾞラム
も なんぼﾞんか くみました。ケﾞームは アイテﾞィ
アぶﾞそくでﾞ、ツール・ソフトだﾞけでﾞすがﾞ、CR
キー だﾞけでﾞ ソフトを RUN させるのとか、う
ちまちがﾞいの でﾞないマシンコﾞにゅうりょくツール
とか、BASIC にゅうりょくワーフﾟロとか、それと
、ここのネットにべﾞんりなメール・エテﾞィターなどﾞ
でﾞす。さて MSX・FAN きいようなるか・・・
ひろ
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□

「みっかび」というのはみかんの産地として有名な静岡県の地名です。だから左下にみかんの絵があるのかな?

THE LINKSについての質問は?

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

ソフト70本プレゼント付! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で70名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは3月31日必着。当選者の発表は5月7日発売の本誌6月号の欄外でおこないます。

★2月号の当選者発表は60ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧持っていない
⑨その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII
③PCエンジン
④PC88系 ⑤PC98系
⑥FM7/77系 ⑦X1系
⑧そのほか(具体的に記入)
⑨どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	THEプロ野球激突ペナントレース……6	9	スクーター……104
2	パロディウス……12	10	ハッカー……105
3	サイキックウォー(MSX2・DESK)……19	11	ドルイド……106
4	ファイアボール……98	12	波動の標的……107
5	ボンバーキング……100	13	ガイアの紋章……108
6	釣りキチ三平……101	14	学園物語……109
7	ドーンパトロール……102		
8	プレデター……103		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN ATTACK>THEプロ野球激突ペナントレース
3	<FAN ATTACK>パロディウス
4	ウルティマIV～最終回～
5	<FAN STRATEGY SPECIAL>大戦略
6	MSX・FAN創刊1周年記念誌上イベント
7	FAN♪FAN♪BOX♪
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
10	FAN STRATEGY
11	LINKS INFORMATION PAGE
12	ゲーム十字軍
13	<FAN NEWS>ファイアボール
14	<FAN NEWS>ボンバーキング
15	<FAN NEWS>釣りキチ三平
16	<FAN NEWS>ドーンパトロール
17	<FAN NEWS>プレデター
18	<FAN NEWS>スクーター
19	<FAN NEWS>ハッカー
20	<FAN NEWS>ドルイド
21	<FAN NEWS>波動の標的
22	<FAN NEWS>ガイアの紋章
23	<FAN NEWS>学園物語
24	COMING SOON
25	FAN CLIP
26	〈特別付録〉MSX・FANロゴステッカー

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビープ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	㊙ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	あけみとモアイの占いセンセーション	26	殺人倶楽部	51	ドラゴンスレイヤーIV
2	あさりワールドRPG(仮称)	27	ザナドゥ	52	ドルイド
3	アシュギーネ～虚空の牙城～	28	沙羅曼蛇	53	忍者
4	アシュギーネ～復讐の炎～	29	三国志	54	忍者くん～阿修羅の章～
5	アルカノイドII	30	THEプロ野球激突ペナントレース	55	信長の野望<全国版>
6	イース	31	シャティ	56	ハイドライド3
7	ウィザードリィ	32	シャロム	57	覇邪の封印
8	うる星やつら	33	ジーザス	58	波動の標的
9	ウルティマIV	34	死霊戦線	59	ハッカー
10	F-1スピリット	35	スクーター	60	パロディウス
11	F-15ストライクイーグル	36	セイレーン	61	バブルボブル
12	エルスリード	37	大戦略	62	陽あたり良好!
13	ガイアの紋章	38	釣りキチ三平	63	ファイアボール
14	学園物語	39	ダイナマイトボウル(MSX1版)	64	ブレイクショット
15	カサブランカに愛を	40	太陽の神殿	65	プレデター
16	勝手に成じゃん	41	ディーヴァ～アスラの血流～	66	プロフェッショナル麻雀悟空
17	ガリウスの迷宮	42	ディーヴァ～ソーマの杯～	67	プロ野球FAN
18	ガルフォース～創世の序曲～	43	D'(ディー・ダッシュ)	68	ボンバーキング
19	ガンダーラ	44	ディープダンジョン	69	マース
20	京都龍の寺殺人事件	45	天国よいとこ	70	マンハッタンレクイエム
21	グラディウス2	46	ドーム	71	めぞん一刻
22	刑事<大打撃>	47	ドーンパトロール	72	メタルギア
23	コックピット	48	東京女子高生セーラー服入門	73	YAKSA(ヤシャ)
24	殺しのドレス	49	ドラゴンクエストII	74	ファミクルパロディック
25	サイキックウォー	50	ドラゴンバスター	75	勇士の紋章

（キリトリ線）

郵便はがき

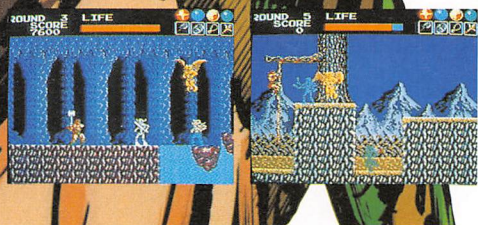
40円切手を貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

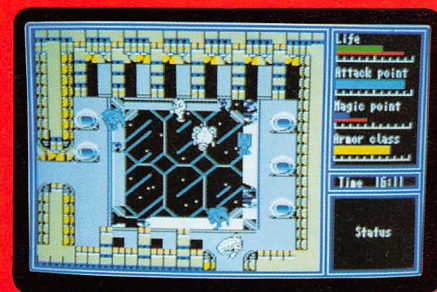
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★ T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

▲水の城 MSX2

▲宇宙船内部 MSX1

ひとつ、永遠の名作が誕生した。

▲幻想の街 MSX2

■MSX専用 MEGA ROM 4メガロム
■MSX2専用 MEGA ROM 4メガロム
■PC-8801mkIISR以上
（FA,MA,VA対応）5″2D・2枚
各￥7,800

好評発売中!!

Active Role Playing Game

HYDLIDE 3

THE SPACE MEMORIES

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.16ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.16 請求券 Mファン4月号

'88 総合カタログ 請求券 Mファン4月号

究極のMSX2オリジナル、ニュー・シューティン

ファミクル・パロ

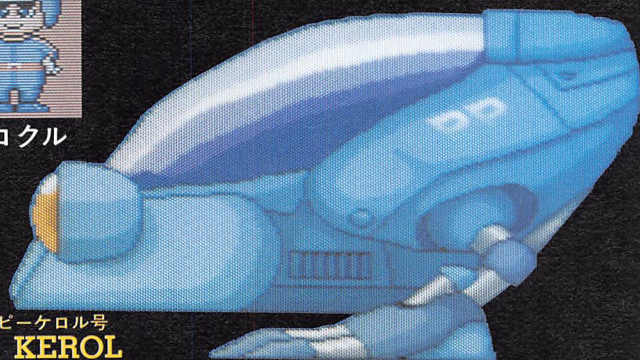
時間(とき)は、2390年(ファミクル)、3月11日。

雪の降りしきる日曜日。

いつものごとく、ゲーム好きなファミクル一家は、

それぞれのゲームに熱中している……

と、その時“ピピピピッ…”

何かパソコンから速報が流れてきた。

ピーピーケロル号
P.P. KEROL
玉はノーマルだが、左右にバリアがついている。

来たる4月1日(SUNDAY)
“亜空間ゲームハウス”にて、ゲーム
大会を行ないます。
参加は自由。
ただし、各自よりすぐったマシシ持参
で参加すること。
優勝者には「宇宙旅行」プレゼント。
その他ゲームソフト1年分etc…。

その日から、ファミクル一家のマシン作りが始まった！

各自、部屋に閉じ込もり、いろいろな構想を練り、工夫をこらした…。
パパ（パピクル）、ママ（マミクル）、兄（ミロクル）、
妹（シルクル）、ねこ（ニャンクル）は、
それぞれ最強のマシン作りをめざして完成を急いだ。
そして、当日をむかえたファミクル一家。
それぞれご自慢のマシンを持って、“亜空間ゲームハウス”へ…。
さて、マシンの出来ばえはいかに!?

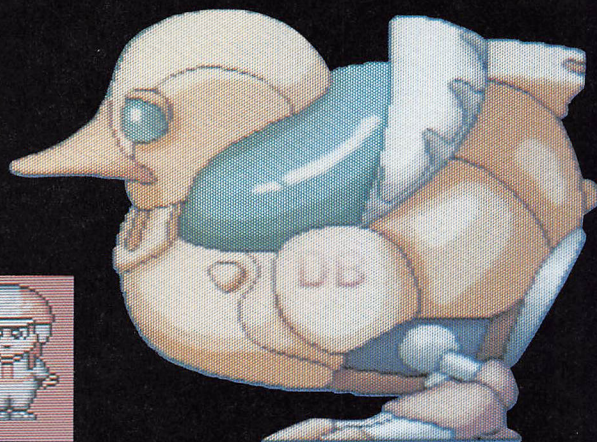
グゲーム！

ディック

©1988 BIT²

マミクル

マインマイム号
MINE MIME
レーザー。首を引っ込ましてカラで自分を防御できる。

ヴォレビュール号
VOLLER BULLE
エンジンはノーマル。ロから玉を上下に連射出来る。

パピクル

シルクル

ダックスベリー号
DUCKS BERRY
ターボエンジン。ロから玉を発射し、おしりから卵爆弾を落す。

ニャンクル

スィエルシャート号
CIEL CHATTE
ツインターボ使用。

ゲームは、ユニークなパロディタッチのシューティングゲームで、ファミクル一家が各自、ハンドメイドのマシンに乗り組み、つぎつぎに敵を破壊させていきます。主人公は、パパ（パピクル）、ママ（マミクル）、兄（ミロクル）、妹（シルクル）、ねこ（ニャンクル）のうち、いずれか１人を選択。主人公の性格によって、パワーアップや、アイテムが出現するので、考慮しながらゲームを進めていきます。

制作、発売元
株式会社 BIT²（ビッツー）
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷1-7-9 コーヨービル3階
TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元
BIT²（ビッツー）販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3階
TEL.03(862)6886 FAX.03(862)2263
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

各種スタッフ募集

㈱BIT²では只今各種スタッフを募集しております。
詳しくはお問い合わせ下さい。
☎03(479)4558 担当 辻谷

燃えてしまえばこっちのものさ！
ファイアボール
3月12日発売
Fire Ball
弾ける玉、
飛び交う音
究極の3Dピンボール
遂にMSX2に新登場!!
●VRAM128K 定価¥6,800
(ジョイパッド対応)
S-RAM 対応
MSX と は、アスキーの商標です。
Humming Bird Soft
Humming Bird Soft™
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
自由で気ままなINFORMATION GUIDE
●ユーザーテレホン☎06(315)8255
●受付は午後1:00～6:00それ以外の時間帯及び土・日・祝日は、ハミングバードソフトスタッフによるおもしろテープが流れています。
●振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替/No.8-303340株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込/住友銀行梅田新道支店
普通預金No.211843株式会社エム・エー・シー
●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により処罰されます。
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。
●スタッフ募集中/
ゲームのアイテアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

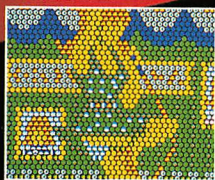
Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

ディスク版(3.5″1DD/マップエディタ付)¥7,800

好評発売中!! MSX2 S-RAM付 版(要VRAM128KB以上)¥7,800

大戦略マップコンテスト応募作品

デザイン部門最優秀作品「SHUTTER CHANCE」田辺 宜弘 様

デザイン部門優秀作品「休息(rest)」白井 仁士 様

※今月号誌上でも「大戦略マップコンテスト」の発表をしております

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格シミュレーションゲーム
- いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は29種類)
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

新発売

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

~恋のサバイバル・バースディ~

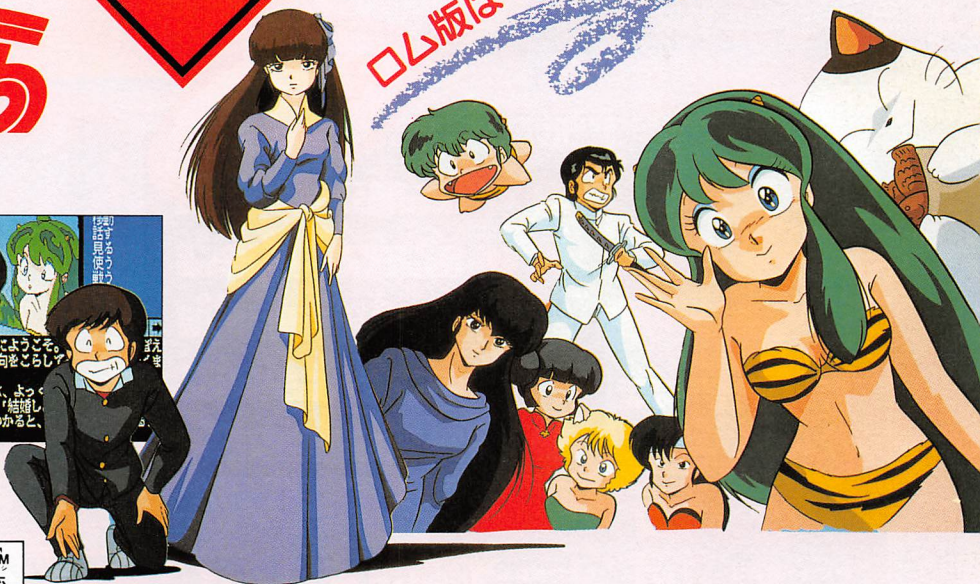
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

ロム版は4メガロムだっちゃ!

MSX2 ROM版¥7,800

ディスク版(3.5″2DD)¥6,800

- 漢字表示(漢字ROM不要)

※ROM版は、パナアミューズメントカートリッジ対応

さよなら、そして…

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

- PC-88SRシリーズ
- PC-98シリーズ

4月下旬発売予定

Final Mystery 殺人倶楽部

J・Bハロルドの事件簿#1 ©Riverhill Soft

MSX2 DISK版

セイレーン Seilane

MSX2 DISK版

5月上旬発売予定

最新ソフト情報 マイクロキャビンインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

ダイナマイトボウルはMSXで進化した。
しゃべるのが新しい。しゃべるから楽しい。
やったネ!
data01 VOICE
ソフトも進化すると、しゃべる。キミを熱くさせる迫真の音声合成プログラム。
data02 SCROLL
ワンキャラ・スクロールをはるかに超えた。スムーズな画面分割完全ライン・スクロール採用。
data03 ACTION
10本のピンとボールは1ドットごとの、高速完全3Dプライオリティ重ね合わせルーチンによるリアルなピンアクション。
★パーフェクトを出すと、感動の「幻のレーン」が出現する。
ストライク!
DYNAMITE BOWL
PLAYER1
PLAYER2 9PND.
PLAYER3 11PND.
PLAYER4 13PND.
PLAYER5 15PND.
data04 CHARACTER
MSXの常識を破ったカラフルなキャラクター・デザイン。しかも最高5人で遊べるからみんなで興奮!!
data05 SOUND
身も心もシビレる迫力のエコー付きミュージック。
CONTROL
POWER
ダイナマイトボウル
Dynamite Bowl
MSX PS-2023G ¥5,800
ファミリー コンピュータ™用カセット 絶賛発売中
PC-8801、MSX2 も絶賛発売中!
東芝EMIのパソコンソフト
TOEMILAND
■お問い合せは：東芝EMI株式会社・第II営業本部・開発販売2課03(847)1491/第II営業本部・東京営業部03(843)5081/東京第1支店03(844)5805/東京第2支店03(843)3751/第II営業本部・大阪営業部06(376)4131/大阪支店06(376)4961/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713
MSXはアスキーの商標です。ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

Falcom
日本ファルコム株式会社
ザナドゥ
XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
アニメビデオ化決定!!
提携/角川書店・毎日放送
好評発売中!
ザナドゥ発売2週年記念作品
誰もが不可能と思っていた
MSXROM版完全移植に成功!!
MSX/MSX2/2メガROM/S-RAMBB機能つき/RAM8K以上/¥7,800
バッテリーバックアップ
通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSX FAN係までお申込み下さい。
MSXはアスキーの商標です。
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501
ドラゴンスレイヤーIV
好評発売中
MSX専用 2メガROM 定価¥6,800
MSX2専用/2メガROM¥6,800

CROSS MEDIA SOFT

快感満開！ MSX2 でトローリング!!

ポイントを決める。

負けるな！三平。

ホテルで作戦会議。

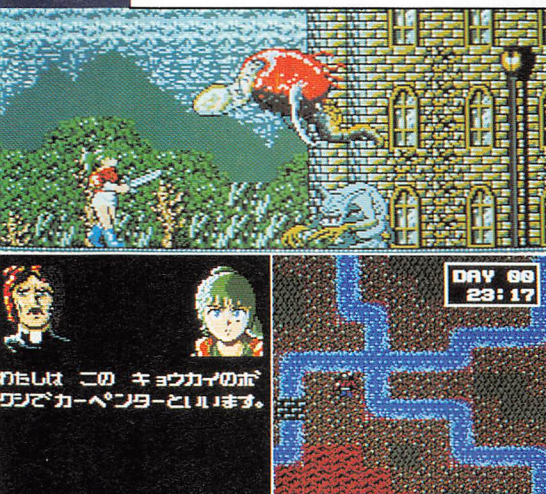
「大海原にクルーザーを出して大物釣りに挑戦したい！」そんな夢を実現してくれる本格的スポーツ・フィッシング・ゲームの登場だ。釣り漫画の第一人者「矢口高雄」先生のあの「釣りキチ三平」になって、世界中の腕自慢が集まる前後5日間の大会でどれだけの大物を釣り上げることができるか？ マーリン（カジキ）と君との壮絶な戦いが間もなく始まる……

4月5日 発売予定

本格的スポーツ・フィッシング・ゲーム

釣りキチ三平 〜ブルーマーリン編〜

ファミコンでも 3月17日発売!!

MSX2(VRAM64KB以上) メガROMカートリッジ■定価6,800円

大評判の面白さ！超大作コンバット・ホラー

死霊戦線（しりょうせんせん） WAR OF THE DEAD

ある日突然平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象、想像を絶する奇怪なクリーチャー群、一体この街に何がおこったか！

- メインマップ、サブマップ併せて180画面の広大なエリア
- バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ
- 武器は全て現用兵器
- 成すべきことは生存者のメッセージから知れ！

MSX2 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64K以上 VRAM128K以上 ■¥8,800

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901〈お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで〉

資料請求券 MSX FAN 88-4

通信販売 ●商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。〈送料無料〉
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F（通信販売係）

TAKERU SHOP LIST

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館バレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	テンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

TAKERU USERS CLUB

ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい?会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます

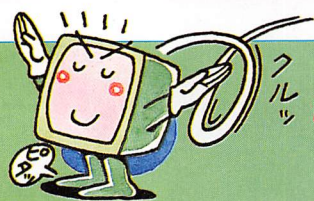
ブラザー工業株式会社

本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15
TAKERU事務局☎(052)263-5895
名古屋営業所☎(052)251-2894/東京営業所☎(03)274-6916/大阪営業所☎(06)252-4234

●武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください

資料請求券 MSX・FAN

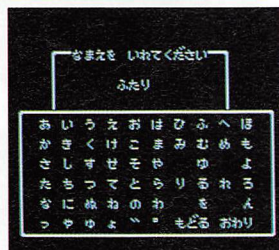
GAME ゲーム十字軍 CRUSADERS

4月号なのに寒いぞこのやろう！　さて、ひさしぶりに足銀ネコちゃん（87年12月号で登場したコ）がいるのは、アシュギーネの新作2つを攻略しようと思ったから。でも、会社にはいろんな事情があってねえ〜。そういうわけでそっちに興味のある人はFFBのゲーム百字軍を読もう。

やっぱり3ページになってしまった。いちばん投書が多いコーナーなのだ。紹介しきれないネタがたくさんあって困ってます。

ドラゴンクエストⅡ

仲間の王子と王女を好きな名前にして遊ぼう

〔STOP〕と〔SELECT〕を押しながら、自分の名前の4文字目を打ちこもう。仲間の王子と王女の名前が設定できる画面になるぞ。復活の呪文の最後の1文字を打ちこむときも同じようにするとできる。

（東京都／小沼芳明・?歳）

⬆こうなれば成功。まず、王子の名前を設定。すると、画面が切りかわり王女の名前を設定できる

うる星やつら

いつでもどこでもサクラさんをくどくと……

どんな状況でもいいから「サクラさん好きじゃあああーっ」とくどいてみましょう。いついかなるときでも、サクラさんが現れ、どついてくれることでしょう。

（兵庫県／藤田国生基・15歳）

☆バースデイパーティごときでアホなことするね〜。

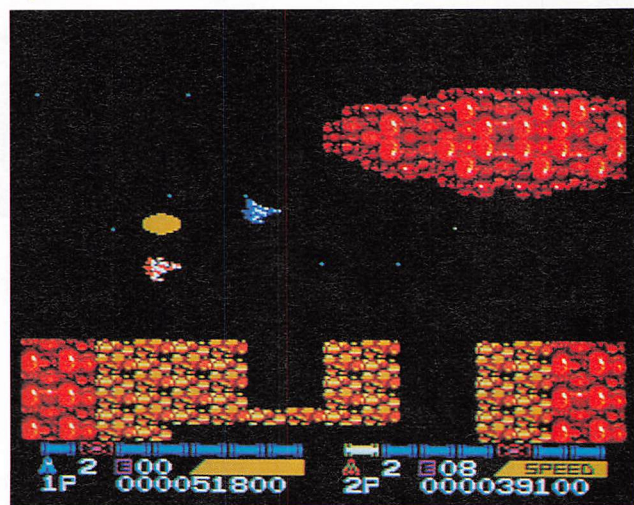
⬅まさに新幹線ひかり号のごとし。すばやい登場なわけだ

沙羅曼蛇

デュアルプレイの1面で怪奇現象を発見した

最初の縦スクロールでプレイヤー1は全滅する。コンティニューはせず、途中参加で復活させ、タイマーストップをスクロールが縦になる寸前に取ろう。タイマーストップが切れると2とおりのバグが出るぞ。

（山口県／横川勝己・15歳）

⬆タイミングが微妙。縦スクロール寸前で……

➡縦スクロールの部分が抜かされた

⬇ずっと先のほうのグラフィックが出現

▫モデル＝足銀ネコ　アーティスト＝堀川浩司

ハイドライド3

T&E特製ジョークグッズがもらえる……？

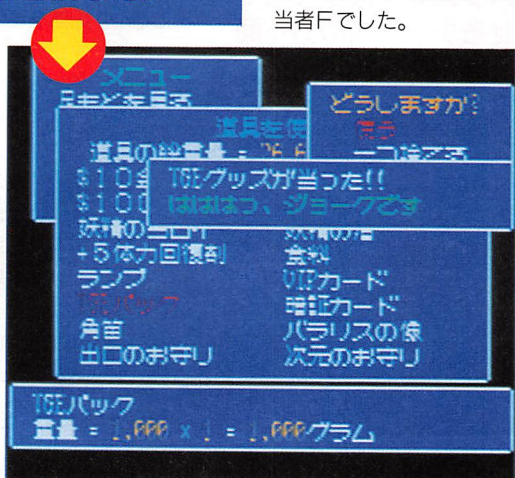
ハーベルの塔にはいろいろアイテムがころがっている。ぼくはその中のひとつを取ったよ。46階のどこでもいいから足元を捜してみよう。ジョークアイテムのT&Eパックが手に入るんだぞ。街で売ると7710ゴールドも、もらえてしまうのだ。

しかも、T&Eパックをつかうと T&E SOFTから「T&Eグッズ」がもらえてしまう、というのはジョークだそうです。

（大阪府／矢野雅之・？歳）

☆先月に続いて今月もハーベルの塔ネタだ。何度もいうようだけどみんな本当にごくろう様です。それにしてもいったいこの塔にはいくつアイテムが隠されているのだろうか？　誰かハーベルの塔アイテム一覧表を作ってくれないかなあ、などとさりげなく要求する担当者Fでした。

⬅取ったところ。売れば7710ゴールドになるんだ

➡使ってみると……？もうT&Eさんたらおちゃめなんだから！　こういうのが多いんだよね～

幻覚の魔法で王様も衛兵さんもくーるくーる

この技は幻覚の魔法が使えないとできません。幻覚の魔法を覚えたら、天空の城や水の城など王様がいる所まで行ってください。つぎに王様に幻覚の魔法をかけます。すると……。王様や衛兵がくるくるとまるでバレリーナのごとくまわるんです。一見の価値ありだと思います。

（千葉県／石本太志・？歳）

☆当たり前ではあるが……。

⬅写真では止まっているところしかみせられないのが残念ですが本当はすごい勢いでぐるぐる回っているのです。だからどうしたと言われてもこまるのですが……。しゃれですよ、しゃれ。というわけで十字軍では、これからもこういったおもしろい技を披露するのでヨロシクね

オイルが半永久的になくならない必殺技だい

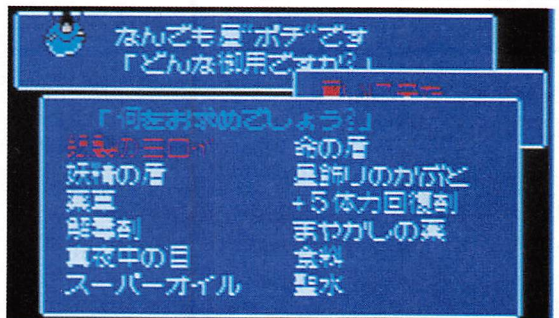
ぼくは、オイルがいつまでもなくならない技を発見しました。まず、ランプとオイルを手に入れます。そして宿屋の前でランプを使いオイルが切れるまで待つ。「オイルが、切れそうだ」と表示されたらすかさず宿屋に泊まってください。そして「その他の機能」でゲームを終わらせ、再スタートさせます。すると、つぎにランプをはずすまでオイルが消えません。

（神奈川県／井口和也・13歳）

⬅画面は地下の街の宿屋の前で、オイルが切れかかっているところだ。ここで宿屋に泊まってしまえばいいんだ

状況に応じて商品を入れかえるなんて……！

この技は妖精のかぶとがないとできないので、持ってない人は宇宙船に行って取ってこよう。さて宇宙船からめでたく妖精のかぶとを持ち帰ることができたら、おしい気もするけど売ってしまおう。すると天空の街の「なんでもやポチ」の品物がすっかりかわって、見慣れぬ物が買えるようになるんだ。

（長野県／柏木友和・？歳）

⬅戦士の石、神の十字架、ソーマの杯などが売られていたはずの、ポチがすっかりかわっている

とっても強い！　ダイヤモンドスライムか

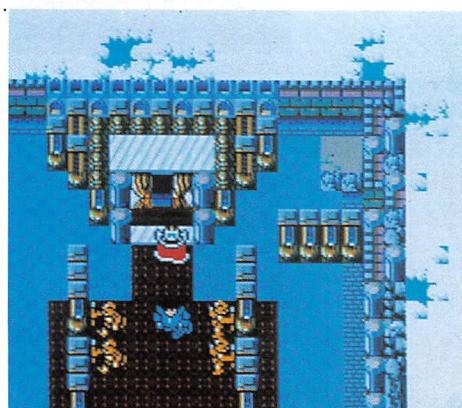
ジェリーやスライムってレベルがある程度上がってしまうとただただ、じゃまなんだよね。でもこの技を使うと何だか、いじらしくなってしまうのだ。ジェリーやスライムが現れたらすかさず恐怖の魔法を2度以上かけよう。すると人面石よりもかたくなって、カンタンには倒せなくなるのだ。名付けてダイヤモンドスライム！

（福岡県／田中良明・15歳）

☆よわいものいじめを天、じゃなかったT&Eは許さないのだ。スライムにも五分のたましい、強くなってから倒そう。でも経験値は変わらないんだよ。

⬅おなじみのスライムですが、とても固くなってます

新コーナータイトル未定

アフターサービス　3月号P92の死霊戦線のマップの下にあった記号の意味の⊗と目が入れかわっていました。⊗が必ず敵が出現する場所で、目が地上との出入口です。混乱させてごめんなさいでした。もうひとつあります。予定は未定とはいいますが、前号でアシュギーネの新作2つと太陽の神殿をやると予告したのに、ページが足りなくて実現しませんでした。せっかく足銀ネコが再登場したのにちょっと恥ずかしいですね。ハハハ。今後は気をつけます。まあいろいろ事情があるんですよね～、これがまた。

やったねゲームプレゼント……沙羅曼蛇の横川勝己くん

新コーナー
タイトル未定

アホー　グラディウスでおもしろいうらわざをみつけました。いつでもいいからポーズをかけて「AHO」とうってみてください。すぐしねますよ。（兵庫県／木下博文・？歳）
☆ヤーネー。役に立たないうえに、あまりにも有名なヤツじゃないの。でも知らない人もいるかも知れないしいいか。このコーナーにはふさわしい投書かもね。ところで、有名なんだけどやりかたがわからないウル技があったら、リクエストしてね。わかるかぎりこのコーナーで答えたいと思います。なんていいコーナーなんだろ！

忍者くん〜阿修羅の章〜

忍者くん分身の術だ！一気に99人に増殖する

忍者くんがなんと99人にまで増える技を発見しました。ゲームが始まったら〔ESC〕を押して画面を止めてください。つぎに〔F2〕を押しつつ〔SHIFT〕を押す。これで、忍者くんの数は99になっています。

（茨城県／玉崎修・?歳）

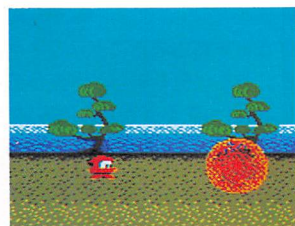
☆おおこれはすごい。しかもこの技のいいところはいつでも自分の好きなときに忍者くんを増やせることなんだ。だから途中までふつうにやっていて危なくなったら数を増やすとかして自分で工夫してみよう。カンタンクリアできたらつまんないよね。

画面の左上に注目してほしい。ちゃんと99人になっているでしょ

いきなり全種類の武器が使えるようになるぞ

〔ESC〕を押して、〔CAP〕〔GRAPH〕〔スペース〕〔SHIFT〕〔F1〕〔F2〕〔F3〕を同時に押してみてください。これで、武器が4種類ともそろっています。ジョイスティックかカーソルの上のボタンで武器を選べます。

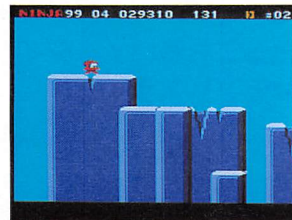
（兵庫県／島敏浩・16歳）

☆この技もなかなかすごいぞ／ただし成功するにはコツがいる。なかなかムズイのだ。

爆弾を使ったところ。ほかに、追尾手裏剣や火炎の術がある

3面と4面をカンタンにクリアする秘訣です

ぼくは、3面と4面のカンタンなクリアの方法を発見したので報告します。3面は始まる前からジャンプボタンとカーソルの左を押しっぱなしにしておくだけでOK。4面は同じく始まる前からジャンプボタンとカーソルの右を押しっぱなしにし、岩を登りきったらいちばん上の亀裂から飛び降りるだけ。特に3面はタイム99でクリアするのも夢じゃない

（北海道／高野貴司・15歳）

この状態で左に飛べば、もうそこはゴールなんだ

ここから下に落ちるだけでクリアしてしまうのだった

ソボクな技だけど効果は絶大。かなあ〜??

忍者くんが武器を使わない限り、黒子などの武器を投げる敵も、武器を使わない。これで1面は楽々クリアだ。

（東京都／新井康夫・12歳）

アルカノイドII

あまりにもカンタン面とばし。でも17面まで

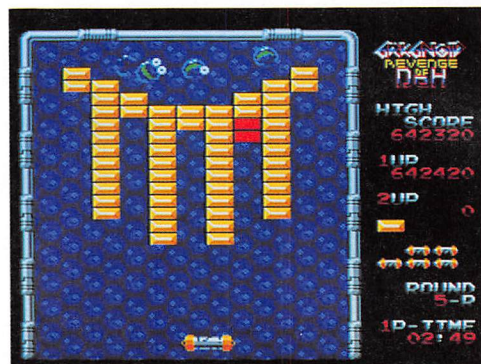
面とばしの方法を見つけました。やり方はいたってカンタン。ゲーム中に〔ESC〕か〔TAB〕を押せばいい。〔ESC〕はR面、〔TAB〕はL面の次の面へ行ける。ただし、どっちも17面のボスキャラまでしか行けないのだ。

（高知県／市川務・14歳）

☆17面までなのがいいね。

これが17面のボスキャラだ。ここから先は実力勝負。心してかからないとクリアはムリだ

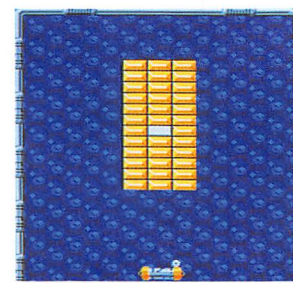
バウスを39機まで増やせるチャンスのある面

R面の5面でバウスを39機まで増やす方法を見つけました。まず、必ず出るニューディスラプションを取ります。つぎにボールを上にいる敵のほうへやる。ときどき下にくるボールを落とし続ければ、点が勝手に上がっていって、バウスが39機まで増えます。

（香川県／山城卓郎・?歳）

バウスの数が15機になったところ。突然イモータリティウォールをすりぬけてクリアしてしまうこともあるよ

こんな面ぜ〜ったい解けるもんか。ぷんぷん

2人プレイで、プレイヤー1はラウンド0で自滅する。プレイヤー2はラウンド0をクリアしよう。すると、今度プレイヤー1の番になったときに、クリアが不可能な面が出てくるよ。

（東京都／林健史・?歳）

破壊不可能のイモータリティウォールで囲まれているなんて

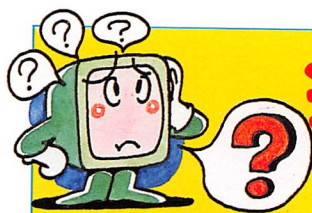
アシュギーネ〜伝説の聖戦士〜

メーカーにへつらう、ごますりパスワード

「まつしたでんきぱなそにっくあしゆぎいね」というパスワードを入れてみよう。かなり強力なアシュギーネでプレイできるぜ。すごいだろ。

（大阪府／高垣健司・12歳）

☆ナショナルっていうのは古いから入ってないのかな？

ナイフの数がふつうじゃない

通り抜けできます？

「シャロム」青少年の悩み10！

2月号のアタックだけではクリアできなくて、電話や手紙で質問してくれたたくさんの人々にお送りします。ええい、これでどうだあ！

Q グリーク地方のヘルモン山に、どうしても入れません。カンタンなことかも知れませんが、どうしたら入ることができるのでしょうか。このままでは、ゲームを進めることができません。

（代表・秋田県／高橋辰巳）

A ここでひっかかっている人がけっこういるんだよね。ところで、みんなヘルモン山に何しに行くのか知ってるんだろうね。念のためにいっておくと、村一番カワイイ、ベティという女の子を助けるためなんだな。しかし、まだこの世界に来て間もない主人公は、右も左もわからないのだ。そこで、いろんな人に、話を聞いていかなくちゃいけないのだ。そうすることによって、自然とヘルモン山の入口は開くはずだよ。

Q 魔女ラーナに会えません。クリスからラーナの居場所は聞いています。持ち物は、まるいダイヤ、短剣、ネックレス、マント、フリーパス、水、ハンマー、ローソクです。どうか教えてください。

（代表・神奈川県／山本拓）

↑このデカイ顔してるのが、魔女のラーナさんなのだ。いったい何が起こるのかな

A これは2月号で、くわしく説明していたけどなあ。読んでない人のためにも、もう一度説明するとしよう。まず、方角を調べてみるのが賢明だ。といっても、磁石はこのゲームには出てこない。オノで木を切って方角を知るしかないんだ。そして、方角を確認したら、ある方向へ一直線に突き進むと、ラーナに会えるんだ。でも、山本くんの持ち物では、方角を知ることができないよ。

Q 今、ぼくはマーマが書いた手紙を探していますが、なかなか見つかりません。行ける所はすべて行ったのですがまったく手掛かりがつかめません。どこにあるのか教えてください。

（代表・宮城県／上尾明彦）

A きみは本当に、行ける所はすべて行ったのかな？　人魚の話にもあるように、人魚は水の外では生きていけない。ではどのようにしてオトコ湖とオンナ湖との間で手紙が交わされたのだろうか。おそらく、地下の水脈を通路にしたはずだ。ということは、海や湖以外の、水のある場所にある可能性が、非常に高い。そこは、シャロムをプレイする人すべてが1度は見ているはずだ。そこを調べればきっと見つかるはずだ。それに、2月号にもちょこっとヒントが載ってるしね。というわけで、がんばってくれたまえ。

Q レリック地方の砂にはまって、フォールズ地方に出たら、そこからどうしても抜けられなくなってしまいました。2月号も読んだのですが、どうしたらいいのかわかりません。何かヒントを教えて。

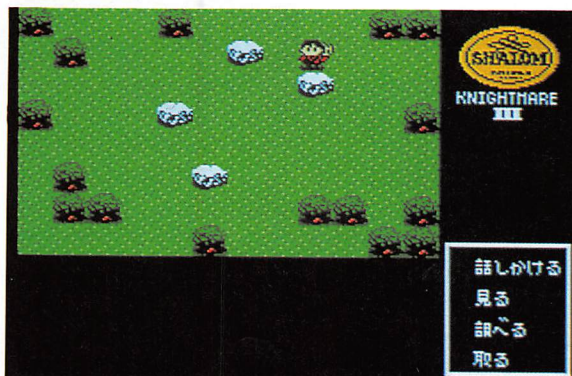
（代表・長野県／川田剛生）

A 2月号には、「セーブでもしてジックリ……」というヒントが載っていたわけなのだが、実はそのヒントはウソだよ〜ん。というのはウソだよ〜ん（ビックリしたかな？）。本当はセーブをしないと、レリック地方と、グリーク地方との間に橋がかからないんだ。セーブしたら、電源を切って今後の展開をジックリ考えようね。

↑ここで、セーブしてひと休みしましょう。でも、ブコビッチは西武をクビになったはずなんだが？

Q ヘレシ地方の4つの石をどのように動かすと、地下通路を見つけることができますか。

（代表・埼玉県／斉藤桂一）

A この質問が、いちばん多かった。そして、質問をしてくるほとんどの人が、石を押す方向の順番はエーラト村のテイラに聞いて知ってるんだけども、どの石を押せばいいのかわからない、というのだ。どうやら、時計回りもしくは、時計の逆回りに石を押していくものと、皆さん思いこんでるフシがあるようだね。で、行きづまる人が続出するわけだ。この際だから、どの石からでもいいからテキト〜に手当たりしだいに押していこう。もちろん、石を押す方向の順番は守るように。それと、必ず石を押す前にカミオム2世に会って話をしておくようにしよう。

←これがウワサの4つの石なのだ。ここへ来るまえにいろんな情報を仕入れておかないとダメなんだな。とにかく聞きこむことだ

→この写真は、もう出血大サービスもののヒントですね。どういうふうに石を押したらこうなるかは、自分で考えましょう

新コーナー タイトル未定

バグに興味津々　私は素直、でもないけどゲームに関しては、雑誌などにのっていることを素直にやってしまう。最近は3月号でハイドライド3の特集をしていたので、やれるものはすべてやってみた。で、バグが出るというのもやってみた。今まで1度もバグを見たことがなかったので、興味津々だった。やった……。のった私がバカだった。何が「おもしろいからいいか」だ！（千葉県／灰塚奈穂美・17歳）☆まあそういう意見もあるだろうけど、とにかく人気ゲームはどんな記事でも喜ばれるのよね〜。

やったねゲームプレゼント……忍者くんの玉崎くんと島くん、アルカノイドIIの山城くんに

新コーナー
タイトル未定

ⓕの意味　先月号でハイドライド3の名前登録のときに、セレクトキーを押すと出るⓕの意味がわからないと書いてあったが、オレはわかる！　MZ版レイドックを作ったT&E SOFTの山本風太郎の略です。たぶん。（愛知県／少年A&B・?歳）☆まず、言っておきたい。他人の名前を呼ぶときは「さん」をつけましょう。そういえばスーパーレイドックにもⓕが出てきたね（ステージ5の最後で左右の上のはしを撃つと出てくるヤツ）。それも風太郎さんのことだったのだろうか。ちゃんちゃん。

Q うず潮はどうやったら出るのですか。また、出たらどうすればいいのですか。

（代表・秋田県／秋本大亮）

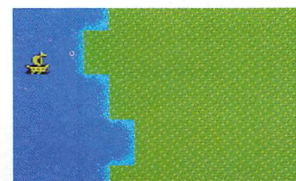
A え〜、まずうず潮発生の条件ですが、これがまた大変なんだな。なんせ、魔王を7人倒していないと発生しないっていうんだから。それから、うず潮が発生したら、とりあえずその中に突っこんでみてください。そのあとでパズラとの対決が待っているんですな。入る前にセーブだけはしておきましょう。ではお気をつけて……。

このあとパズラとの対決がある

Q レリック地方の巨人の遺跡は入れるのですか。また舟は、どうやって手にいれるのですか。持物は短剣、指輪、マント、ロウソク、ハンマー、ダイヤ、フリーパスです。

（代表・大阪府／CZ-812）

A まず、巨人の遺跡に入るには、フォールズ地方のダンテの家で、あるものを取っていなければならない。それがなければ、遺跡の中でダンテにあえないんだな。ちなみに、CZくんの持物では、遺跡には入れません。あしからず。そして、舟はどうしたら手に入るかだけど、P95でも取り上げた、マーマの手紙の問題をクリアしなくちゃいけないのだ。それが解決したのであれば、デッドロック地方へ行ってみよう。そうすれば、舟をくれる人（動物？）に会えるはず。舟がなくっちゃな〜んにもできないんだから、がんばらなくっちゃだわ。

このあと、彼に悲劇的な死がおとずれようとは、一体誰が予想し得たであろうか。アーメン……

ここの海岸に舟をくれる人がいるのだ。すごいヒントでしょ

Q デビル弟とデビル兄を倒したんだけど、サウルをどうしても助けられません。どうすればサウルを助けることができるか教えてください。はたけの木もオノもちゃんと持っています。

（代表・岡山県／金子尚義）

A この質問もけっこう多かったんだ。でもキミの場合、助けられないのが不思議なくらいだ。持ってないといけない物も、ちゃんと持ってるし。もっとも、はたけの木を持ってても助けられないって人がかなり多かったんだ。おそらく、サウルの「ボクの周りをまわってほしい」という言葉にまどわされているんだと思うけど。つまり、この場合の体の周りっていうのは、ちょっと離れたところをさしているんだ。そこで、はたけの木を使えばOKなんだな。

水のわき出るポイントが、この画面の中にあるんだ。画面中くまなくさがしてみよう

Q モグラの穴にどうしても入れません。オーマン湖の近くのモグラに聞いたら、フリーパスが必要だというので、さがしたんだけどありませんでした。いったいどうしたら穴に入れるのですか。

（代表・東京都／松尾二郎）

A う〜ん、じつにおしい。いい線いってんだけどなあ。オーマン湖の近くのモグラに、話しかけるだけじゃダメなんだな。やはり何かがたりないんだ。何かをすることによってフリーパスへの手がかりがつかめるはずだ。たとえば、足をくじいたモグラを手当てする、とかね。そして、情報を得たならば、グリーク地方へ急いで行きましょう。そして、穴が近くにないモグラを捜し出そう。必ずどこかにいるはずなんだが、もし見つからないようだったら、もういっぺんオーマン湖のモグラに、聞いてみることなんだな。しっかし、文章ならともかく声には出せないオーマン湖？？

ほお、足が悪いのか……。どれ、おれが治してやろう。と思ったらどこも悪くないのね。クッスン？

Q エルフからもらえるダイヤは、全部で4種類ありますが、いったいどのダイヤをもらえばいいのですか。

（代表・香川県／石井孝浩）

A この質問をわれわれは待っていた。じつは、ダイヤの選択をまちがうと、バッドエンドになってしまうんだ。ラスト近くに、虹が出てくるのだが、これにダイヤが大きく関係しているのだ。虹の光は7色だよね。そして、太陽光を7色に分離する、プリズムはどんな形をしていたか。これが、最後のヒントだよ。

1つだけなんて言わないで、全部くれればなあ

ヒントはすべてこの虹のなかに隠されている

これが真のエンディング画面だっっ!!　ここを見る者は、本当に感動の嵐にまきこまれるであろう。どうもお疲れ様でした！

十字軍緊急報告 ウィザードリィの巻

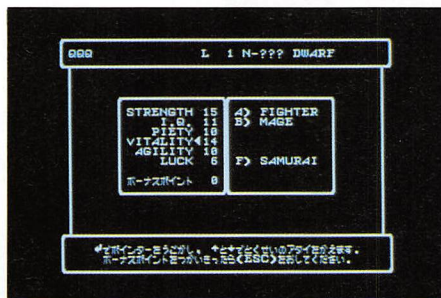
最近のMSXのRPGにいささか飽食ぎみのキミや、ちまたを騒がしているド×ク×IIIなんかには用はないという、世の中の流れに逆らう硬派のキミもみんなまとめて面倒みよう。というわけで(どういうわけなんだろう)これだあっ。

地下4階までの冒険を楽に進めるための必殺技だい!?

まずは、キャラクタ作りから始めようかいな

キャラクタを作るときにもらえるボーナスポイントは普通10前後だが、根気よく何度もキャラクタ作りをやっていると、何をまちがったか20〜30ポイントものボーナスがもらえることがあるのだ。

(兵庫県／藤井友樹・?歳)

☆この技は確かに最初からサムライを仲間にできたりするので誰でも1度は試してみたくなるだろう。しかし、もし運が悪ければ1時間ぐらい待つことも覚悟しなければならないだろう。

苦闘数10分の末、やっと作ったサムライ。コイツが成長するのがたのしみだ

GPをもうけるならダミーキャラクタを使え

ぼくは、お金がいくらでも増える方法を見つけました。ウィザードリィでは、1枚のディスクに20人までキャラクタを作れるので、まず本命のキャラクタを1人作る。そして残りの19人はてきとうに作ってしまう。つぎに、本命キャラクタとそのほか5人でパーティを組みお金を本命キャラに集める。このことを好きなだけくり返せばいい。時間はかかるけどお金がいくらでも手に入るぞ。

(東京都／島津友紀・?歳)

☆この技はゲームの序盤のレベル8前後ぐらいまでしか役に立たないだろうと思うよ。なぜなら経験値や、冒険の成否を決定するような重要なアイテムは、いくらお金があったところで手に入らないから。結局ウィザードリィの世界ではお金はこの程度の価値しか持たされてはいないのだ。レベルがある程度上がってしまえばお金が必要になることは少なくなるだろう。ゼニもうけもほどほどにね。

確実にブルーリボンを手に入れる方法はこれ

地下4階にはブルーリボンという重要アイテムがあるんだけれど、これを守っている敵が強すぎてどうしても勝てないという人は多いだろう。ぼくは、敵と戦わずにブルーリボンを手に入れる方法を発見した。まず、いったん敵のいる部屋のドアを開けて戦闘状態にする。ここですかさずリセットボタンを押して再スタートさせる。するとどうしたわけか、敵はほとんど現れないので、傷を負うこともなく楽々とブルーリボンを手にすることができる。

このリセットを使った技はいろいろと応用がきく。たとえば、ウィザードリィのレベルアップは他のRPGと違ってレベルが上がったからといって能力も増加するとは限らない。レベルは上がったのにストレングスやIQが下がってしまったということが、しょっちゅう起こる。レベルに見合わない成長だと思ったときは迷わずリセットを押して成長のしなおしもできる。

(高知県／松岡徹・?歳)

こいつらの強さは並みじゃない！ レベル8ぐらいでは全滅してしまうぞ。でもこの技を使えばなんてことないぞ

投稿大募集

ページの関係上今号で予定していた太陽の神殿は次号で特集します。アシュギーネの新作についてはあまり質問や情報が集まらないのでとりあえず見送り。でも、投書が多くくればやります。また、麻雀悟空で名人になる道についてやりたいと思っているので、意見のある人は手紙ください。ヘンな現象をみつけたら「ゲームのぞき穴」、悩みがあるなら「通り抜けできます」まで手紙を書こう。「緊急報告」や「コレクション」してほしいことがあったら、そのリクエストも書いてね。記事について不満がある人も「アフターサービス」するので文句を書こう。以上5つのコーナーのどれにもあてはまらない内容の手紙は「新コーナータイトル未定」あてね。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。

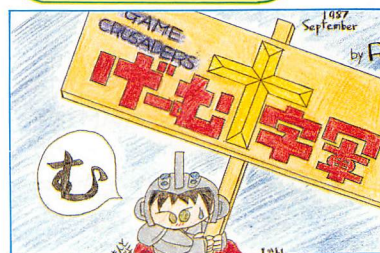
整理の都合上封書の場合は表にゲーム名を書いてね。すごい情報には希望のゲームを、普通の情報には特製テレカをプレゼントします。情報以外のことでもおもしろければ、テレカやゲームソフトをあげるからね。質問をくれたコはその答えがプレゼントということね。

新コーナータイトル未定

イラストも募集 このコーナーにも投書が集まりだした。でもまだまだレベルが低いなあ。もっと笑わせてくれるサムシングがほしいのココロ。ところで下のイラストは兵庫県三田市西野上(そこまで書いてどうする)の日向良仁くんの作品。去年の9月ごろに届いた。かわいいなあと思いつつ今まで使うところがなくってねえ。FFBではアートしてないとダメみたいだから、オタク族の人はこっちのほうがねらいめだね。

3月12日発売予定

FAN・NEWS

これさえあれば、家でピンボールゲームの雰囲気が味わえる!

ハミングバードソフト
☎06-315-8255

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/テープ
価　格	6,800円

本物を完全にシミュレート

この『ファイアボール』は、今までにあったピンボールゲームとはちょっと感じが違う。ゲーム画面がななめの角度から見たようになっていて、ちょうど本物のピンボールで遊んでいる感覚なのだ。見た目だけでなく内容もかなり本物を意識したつくりになっていて、ゲーム台を縦にゆするほか左右に傾けることまでできる。その他の機能として、ハイスコアをPACかテープにセーブすることができるぞ。

↑ピンボール台は全部で3画面分ある。ゲームのときは中央のみ表示される

↑実際にゲームをする画面だ。ちょうど本物のピンボールで遊んでいるときの角度から見たようになっている

ファイアボールモードとは?

ピンボールゲームはなかなか高得点が出しにくい。スコア表示のところは6けたもあるのに、ものすごく頑張ってもせいぜい1万点ぐらいしか取れない。だけどファイアボールモードとよばれる特別なモードに入ればかなりの得点を出すことができるのだ。

そのファイアボールモードへは、ターゲットをある特定の組み合わせでクリアしたときにだけ入ることができる。やり方は複雑だけど、残念ながらまだ秘密。

↑ファイアボールモードになるとボールが赤くなり、どのターゲットも高得点になる

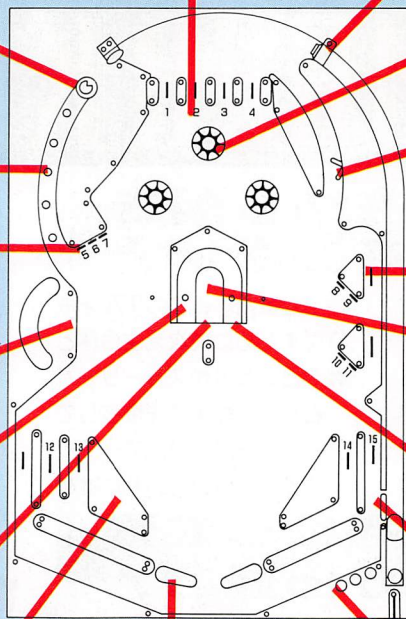
↑あまり激しく台をゆすると、ボールを1つ失うのだ

高得点をねらうには……

ただボールをはね返しているだけでは高得点は出せない。右の図に示した各ポイントをよくねらってあてることが高得点への道だ。

↑ターゲットを正確にねらって打ち返さないと得点が伸びない

↓ターゲットの名前と説明

- **レバースイッチ** ボールが通過すれば得点
- **ワンウェイゲート** 一方通行ゲート
- **カタパルトキャッチャー** つかまえたボールを打ち出す
- **サンパーバンパー** あたって光れば得点
- **ロールオーバーボタン** ボールが上をころがれば得点
- **スピナー** 回転するごとに得点
- **ストライクターゲット** 何度でも当てられる的
- **ドロップターゲット** あたると落ちる的
- **クレイジーチャージャー** どこにはね返るかわからない。要注意
- **ハートオブファイア** ？
- **Uレーン** 入ったボールがUターンする
- **オルターニット** Uレーンへの入り口
- **セントラルターゲット** ハートオブファイアへの入り口
- **ワンスモアゲート** 開けばもう1回のチャンスだ
- **スリングショット** ボールをはじく装置
- **フリッパー** 直接操作できる唯一の装置
- **ボールランプ** ボールの数をランプで表示

オルターニット

ストライクターゲット5〜7のすべてにボールをあてた状態で、オルターニットにボールがあたれば、ゲートが開きUレーンにボールを入れることが可能になる。

→このストライクターゲットを3つとも点灯させた状態にしてから

←オルターニットにあてれば、写真のようにゲートが開くのだ

セントラルターゲット

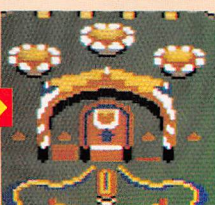
台の右下と左下にある通路12〜15にボールを通過させるとセントラルターゲットが開く。ただし15を通過させるにはワンスモアゲートを開けたあとでないとすべてを失う。

→この通路はねらっても入れられない。自然に入るのを待つだけだ

←すべてのターゲットの中で最も得点が高いのでしっかりねらおう

ハートオブファイア

台の上部にある通路1〜4までをすべて通過するとハートオブファイアの色が緑から赤へ変わる。このハートオブファイアの色はファイアボールモードと関係があるのだ。

→うまく台をゆすったり傾けたりすればわりと簡単にクリアできる

←ハートオブファイアの色が変わるほか、ボーナスもアップする

ワンスモアゲート

台の右側にあるドロップターゲット8〜11のすべてにボールをあてると、右下のワンスモアゲートが開き、ここを通過したボールはもう1度スタートの位置に戻る。

→このターゲットは比較的ねらいやすい。真先にくずしておこう

←15番通路を通過させるためには、ここを開けておく必要がある

しかけた! 逃げた! 爆破した!
スリル満点危険物取扱ゲーム

ハドソン
☎03-260-4622

媒体	MEGAROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	テープ
価格	6,200円

爆弾で道を切り開き面クリアをめざせ!

爆弾で敵をやっつけ障害物を爆破するゲーム、ボンバーマンのパワーアップ版だ。

前作は無機質な地下室が舞台だったけど、ボンバーキングはアルタイルという惑星の地上が舞台。ここの平和を取り戻すために異次元生命体と戦うというのがストーリーだ。

どんどん障害物を爆破してアイテムを見つけパワーアップすると、戦いを有利に進められる。そして、出口を見つければ面クリア。ここまでは前作と同じパターンだ。しかし、それだけではないぞ。

↑爆弾をしかけた。逃げないとやられる

↑ボカーン! 爆発してしまった

↑爆風にまきこまれるとゲームオーバー

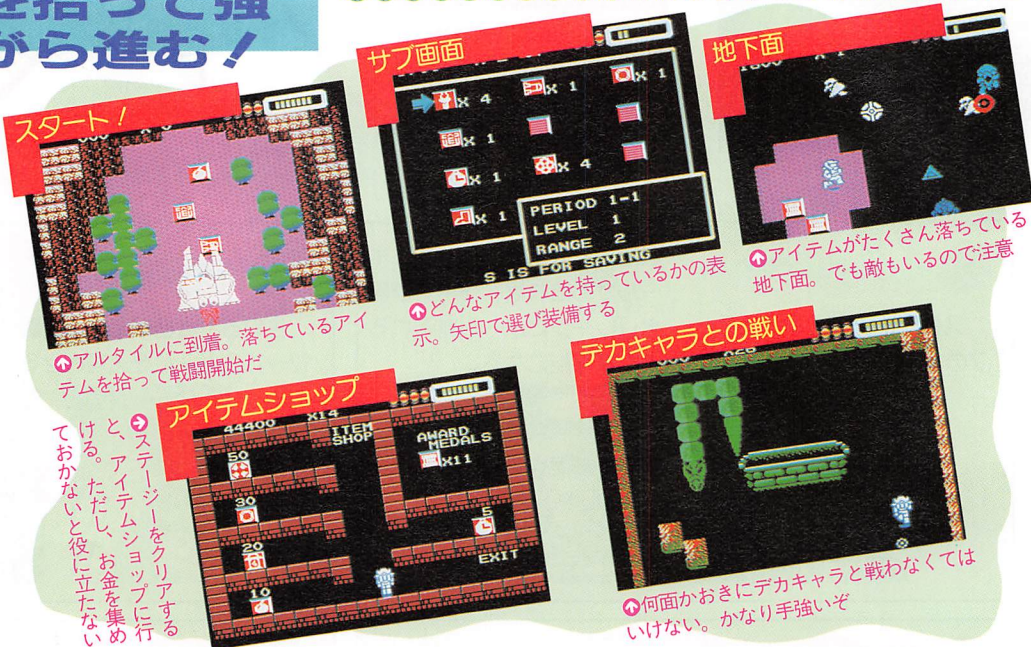
アイテムを拾って強くなりながら進む!

主人公ナイトは一定量のエネルギーを持っている。敵や敵の弾にあたると、エネルギーが減る。エネルギーが0になるか、爆弾の爆風にまきこまれるとゲームオーバー。

武器は爆弾のほかにビームも発射できる。ビームは無限に使えるけど、爆弾は一定量しか持ってない。敵を倒したり、障害物を爆破すると補給できる。アイテムもたくさん出てくる。エネルギーを回復させるものや強力な武器になるもの、持ってないと面クリアできないものなどがあるぞ。

↑アルタイルに到着。落ちているアイテムを拾って戦闘開始だ

↑どんなアイテムを持っているかの表示。矢印で選び装備する

↑アイテムがたくさん落ちている地下面。でも敵もいるので注意

↑ステージをクリアすると、アイテムショップに行ける。ただし、お金を集めておかないと役に立たない

↑何面かおきにデカキャラと戦わなくてはいけない。かなり手強いぞ

ステージ1のマップ

ナイトはマップの左はしの下に登場する。そして、右はしの上にある出口をめざして進むのだ。

この面は「秘宝」と「カギ」がないとクリアできない。「秘宝」がないと延々と同じ場所をループして先へ進めないし、「カギ」がないと行き止まりに出口が出現してくれないんだ。どちらも必ずある場所を爆破すると出現するので、見つかるまで徹底的に爆破しまくろう。

また、地下面も隠れている。そこに入るまえに「ロウソク」を取っておかないと真っ暗で何も見えず、脱出できなくなるので気をつけよう。

4月上旬発売予定

FAN・NEWS

快感！フィッシングシミュレーション

ビクター音楽産業
☎03-423-7901

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円

↖サンペイくんこと三平三平。日本一の釣りキチ少年

でっかいマーリンを釣り上げろ！

主人公は、「釣りキチ三平」と呼ばれる天才釣り少年。ある日三平のところに、5日間に渡って巨大なマーリン（カジキ）を追いかけ、釣った魚の総重量を競い合うという、世界有数の壮大な釣り大会、「インターナショナル・ビルフィッシュ・トーナメント」の招待状が届いた。キミは三平となってビッグマーリンを釣り上げて、優勝しなければならないのだ。

↑トーナメント会場の海図。まずはじっくりとポイント（場所）選びからはじめよう

道具選びが順位を決める

釣りは、道具の選択が重要なスポーツだが、このゲームではライン（釣り糸）の太さとエサを選ぶことができる。ラインは50ポンドと80ポンド。始めは太く切れにくい80ポンドがよいだろう。エサはルアー（擬似餌）か生き餌のカツオを使う。生き餌のほうがたくさん魚がかかるが、あらかじめ自分で釣り上げておく必要がある。

←ラインはF・3、えさはF・4で慎重に選択する

めざすエモノはコレだ！

大会での対象魚は各種のマーリンとアヒ（キハダマグロ）。これらばかりがかかれば苦労はないのだが、サメなどの外道（対象外の魚）がかかってしまうと、仕掛けはだいなしになり時間もむだになる。ほんと、困ったもんだ。

困ったときの「魚紳さぁ〜ん」

釣りというものは自然を相手にするので、ときにはエモノがぜんぜんかからないこともある。そんなときは、魚紳さんが的確なアドバイスをしてくれるのだ。いうこと聞こうね。

サンペ° イクン ライント エサヲ キメロ

サンペ° イクン, ホ° イントヲカエロ

ジ゛ックリ ヨワルノヲマツンダ゛

ユダ゛ンスルナ サンペ° イクン

また、夜になるとホテルでロバートと魚紳さんとの3人で、ミーティングが始まるのだ。1日の反省をしてぐっすり眠り、5日間も続くトーナメントを乗りきろう。

ユリッペ

→「三平のねぼすけ！」と思いつつ、毎朝おこしに来るガールフレンド

ロバート

↑三平をトーナメントに招いてくれた釣り仲間。伝説の「デビルソード」の話をしてくれるが……

魚紳さん

発売中

FAN·NEWS

潜水艦ベオウルフ号、深ク静カニ潜航セヨ!

DAWN PATROL
ドーンパトロール

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	64K
セーブ機能	
価格	4,900円

計器を頼りに任務を遂行せよ!

第2次世界大戦の地中海は、潜水艦の暗躍の場であった。その中に、英国のベオウルフ号もいた。キミはその船長となって、与えられた数多くの任務を遂行しなければいけない。しかし、頼りとなるのはこの計器のみであった。

❶ 速度・深度・方向計

黒い針は、左から現在の速度、艦の深度、進行方向をしめしている。赤い点は、左から現在の最高速度、水深、舵の向きを示している。特に深度計の注意をおこたると、座礁の危険にみまわれるぞ。

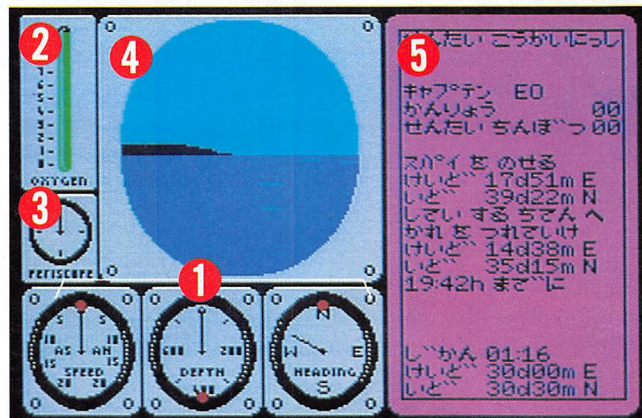
❷ 酸素レベル

酸素の残量を知るための計器。これが0になると、ゲームオーバーになるぞ。

❸ 潜望鏡の方向

現在の潜望鏡の方向をしめす。もちろんふだんは潜水艦の進行方向に向いている。

❹ 潜望鏡の景色

潜望鏡からみえる景色(あたりまえか)。沈みきると海の中しか見えません。

❺ アクションスクリーン

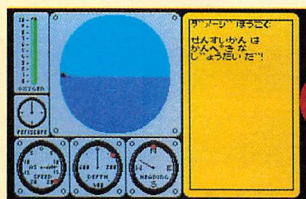
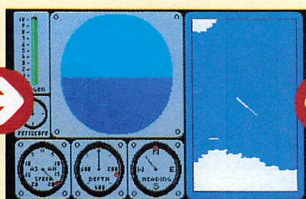
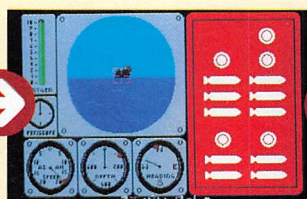
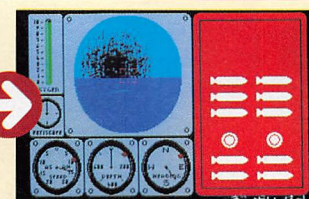
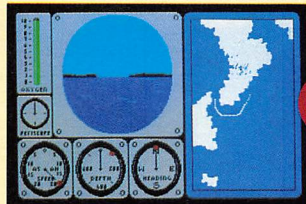
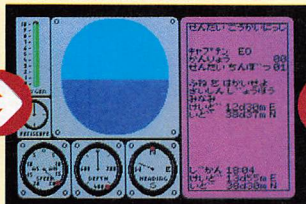
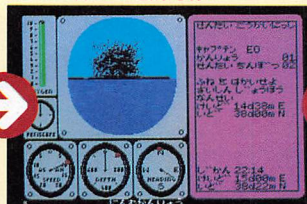
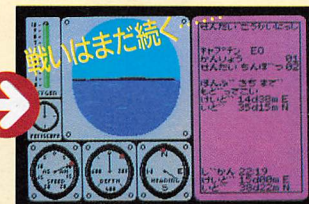
その場の状況に応じて最適の情報を手に入れるために使用する。F1を押すとエンジンルーム、F2は魚雷ルーム、F3はマップ、F4はダメージ、F5は現在地などの情報がそれぞれ得られるのだ。

キャプテン「エオ」の航海日誌より

緊迫の雷撃戦

X月○日。極秘任務を受けて目的地に急ぐわれらの前に、独軍の駆逐艦が出現した。こちらは重要機密を積んでいる。捕まったら機密が敵に渡ってしまう。われらは死力をふりしぼり、駆逐艦と対戦。そしてついに撃沈した。しかし、われらに休息の時間はない。

任務遂行のある一日

△月○日、伊軍の護送艦を撃沈せよとの任務を受けた。本部からの無電で敵艦の位置を確認し、目的海域へ急いだ。そして、敵艦を見事撃沈し、私は本部に報告した。しかし本部は非情にも次の任務をくだした。われらの戦いの日々はまだ当分続きそうだ。

↑私の名前はエオ。ただ単にキャプテンE0にひっかけてつけただけ

↑どうやら、敵に感づかれたらしい。やはり雷撃戦を仕掛けるべきか……

↑敵駆逐艦を確認。艦首魚雷管1番から4番まで連続発射!!

↑見事、命中しました。これでひと安心というものだ

↑この狭い海峡を通りぬけるには、そうとうの度胸と技術が必要だ

↑目的海域に近づいた。さあて、敵さんの姿はどこかいなっと

↑魚雷をおもいっきりたたきこんで、見事任務完了!

↑やっと終わったと思ったら……。まだ任務がたくさん残ってた……

発売中

FAN NEWS

3つの世界で繰り広げられる超ハードアクションゲーム

シュワルツェネッガー
プレデター

パック・イン・ビデオ
☎03-226-9491

媒体	(ROM)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	5,800円

ゲームを構成する3つの世界

南米のジャングルでプレデターにコマンドーの仲間を全滅させられ、たった1人生き残ったシェイファー少佐は、絶望的な戦いを挑む。

彼を待ち受けるのは緑、青、赤と色分けされた3つの世界。そこにはさまざまな敵が、今や遅しと待っているのである。また、そこには巧妙な罠がしかけられているかもしれない。

しかしもはやあと戻りはできないのだ。はたして、仲間の仇をうつために、3つの世界のすべてのプレデターを倒すことができるであろうか。好運を祈る。

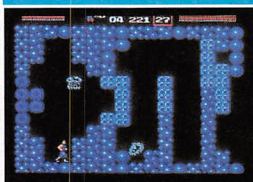
↑右に見えるのが、ほかの世界への入口だ。あと少しだね

←地下と地上に分かれ、危険がいっぱい

赤色の世界

緑色の世界

→わりとマトモな世界が広がっている

青色の世界

←ゾウリムシが飛びかう迷路の世界だ

こんなことも…

↑ありゃりゃ、川に落っこっちまった。あれ〜、戻される〜

↑川に落ちると強制的にスタート地点に戻されてしまうのだ

宇宙生物プレデターとの死闘

さて、この異常な世界に乗り込んだ彼は、3種類の武器(マシンガン・地雷・手りゅう弾)とパンチをうまく使いながら敵を倒し、途中でアイテムを取りそれをうまく利用しつつ、3つの世界をクリアしていった。

そして、いよいよ、この冒険も終わりに近づいたとき、この世のものとも思われぬ生物が突然現れた。ビッグ・ボスである。宇宙最強の生物と、地上最強の人間の戦いが、今まさに始まる……。

地雷

↑かなり破壊力が高いが、手に入りにくい

マシンガン

↑連射もできて、岩も壊せる万能兵器

手りゅう弾

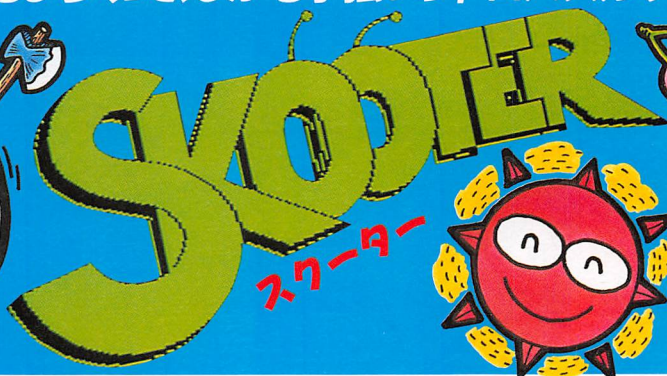
↑岩を壊すのに便利。おまけに、破壊力もかなり高い

ビッグ・ボス!

↑こいつがビッグ・ボスである。なかなか凶悪そうな顔をしてるぜ

↑ここが最後の決戦場なのだ。うしろにヘリが待ってるぞ

そしてエンディング…

↑そして、すべて終わった。さあ乗るぞ、ひさしぶりだなあ……??

媒　体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	64K
セーブ機能	
価　格	4,900円

ピュアなパズルゲームが新鮮!!

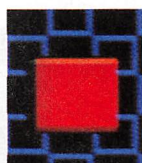
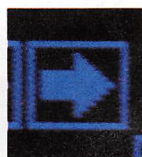
キミの操縦するスクーターは世界の技術の最先端をいく、ハイテクノロジーのつまった新型ロボット。このスクーターで難解なパズルに挑戦するのだ。というストーリーのこのゲーム、じつはオランダ生まれなのだ。パズルゲームは日本ではいまひとつだけれども、欧米では根強い人気なのだ。その人気の秘密はよけいなぜイ肉を徹底してそぎおとしたことにある。ただ難解なだけで内容がともなわない一部の日本製ゲームにくらべるとグラフィックや音楽がいまいちかもしれないけど、初心者から上級者まで誰でも楽しめてしまう操作性がある。お買得な価格設定も魅力のひとつだ。

↑キミの手足となって動いてくれる主人公

↑これがちょこまかとジャマをする敵ロボット

↑ステージ1と2の場合はこの4つのくだものをとるとクリアとなりメッセージが表示される

4つのアイテムを集めるとクリア

ルールはいたってカンタン。このコミカルなキャラクタ、スクーターを上手に操作して右の写真にあるようなブロックの性質を利用して、画面上にある4つのアイテムを全部取れば、1面クリアだ。しかし、途中にはスクーターのジャマをするロボットもいたりしてカンタンにはアイテムを取らせてくれない。頭を使って考えて行動しないと泣きをみるぞ。各面が始まったらすかさずポーズして解決法を考えよう。一見不可能なように見えてもどこかに必ず抜け道があるはずだ。まず手はじめに1面を解いてみよう。全16面をクリアできたらキミは大天才かも？

その他

↑4方向に動く。こわせる。

↑4方向に動く。こわせない

↑動かない。こわせる

↑動かない。こわせない

↑矢印の方向に動く。こわせる

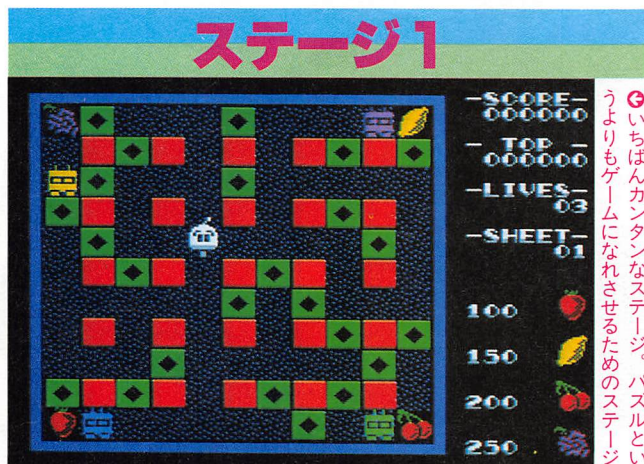
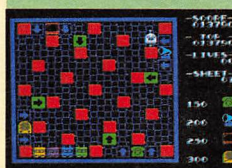
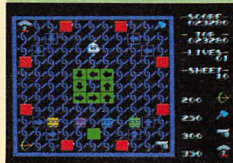
↑上に乗ると矢印の方向に動く

←いちばんカンタンなステージ。パズルというよりもゲームになれさせるためのステージ

←ちょっと考えれば解答を思いつくんだけどねー

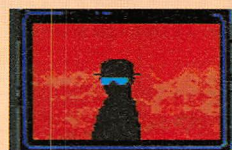
←そろそろ複雑になってきたし、敵も追ってくる

→どの緑をこわして敵をかくらんするかがポイント

→ここまで来れば大健闘。問題はどれを動かすかだ？

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

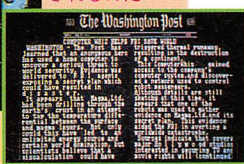
媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	5,800円

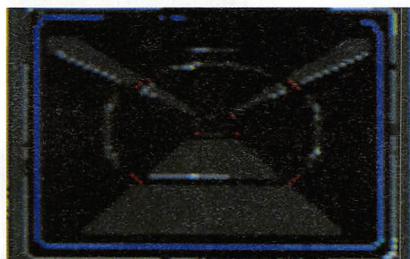
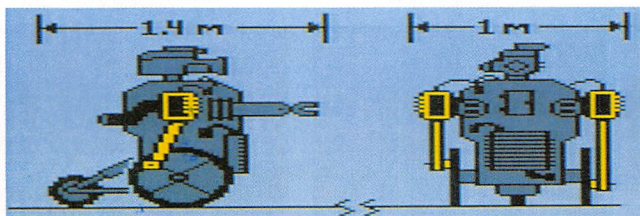
貿易摩擦解消のアメリカ製AVGだ?

ハッカーとはコンピュータに異様にくわしい人のこと。なかには、パソコン通信を利用して、企業などの大型コンピュータに侵入し、情報を盗み出したりする悪いヤツもいる。そんなハッカーの気分を味わえるゲームだ。

日本でスパイに会った画面。赤いのは赤外線カメラだから

これは、重要書類だ。この中におそるべき世界征服の野望が隠されているのだ

ワシントンではFBIのエージェントが出てくるぞ

ゲームを終了すると、キミの活躍がワシントンポストに紹介されるのだ

マグマ社の世界制覇の野望を阻止せよ

パソコン通信をやっていたキミは、偶然、巨大企業マグマ社のメインコンピュータに侵入してしまう。そしてマグマ社が「マグマ・プロジェクト」という世界征服のための極秘計画を立てていること、さらにそのことに関する重要書類がスパイに盗まれ、世界各国に散らばっていることを知ってしまうのだ。キミはマグマ社よりも早く書類を集め、ＦＢＩにこの事実を訴えるために行動を開始する。というところからゲームが始まる。具体的に何をするかというとお金を積んだマグマ社の地下作業用ロボット「SRU」をパソコンでコントロールし、地下トンネルを使って世界各国に行かせスパイと取引して書類を回収するのだ。でもいたるところでマグマ社のジャマが入りなかなかうまくいかない。しかも時間制限もあるので、一瞬も気がぬけないのだ。

これが「SRU」の走る地下通路。世界中の地下をを網の目のように通っている

キミの操作する「SRU」だ。これに重要書類を買うための現金が積んである。赤外線カメラと長距離スキャナといった特殊装置も使用可能だ

世界各地を飛び回って情報を集めよう

世界各国でスパイと会って、彼らの持っている書類を手に入れよう。そのときにスパイがいろいろな品物を売りつけてくる。よく考えて買わないと、書類が全部集められなくなるゾ。ゲームがすすむとスパイ衛星までジャマをする。

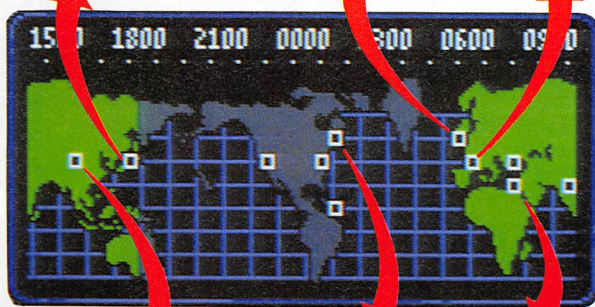
日　本

富士山と桜の調和が美しい。日本だなあ

イギリス

イギリスの空はいつも曇っているのです

スイス

マッターホルンの山なみはどこまでも白い

中　国

万里の長城まで楽しめてしまう

ニューヨーク

自由の女神がキミを祝福してくれるだろう

エジプト

灼熱の砂漠の中にあるピラミッド

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	／
価　格	6,800円

★強力な戦士ゴーレムの力を借り悪魔の使者を倒すのだ

⬆ステージ1の写真だ。右側にならんでいる数字は、現在持っているアイテムの数を表している

悪魔がよみがえらせた4人のプリンスが、平和だった国を襲った。彼らを倒すことができるのは古代ケルト族の血をひく僧侶ドルイドだけだ。

キミは各ステージの地下に隠れているボスキャラを倒さなければならない。地下への入り口はたくさんあり、どこに隠れているか、入るまでわからない。

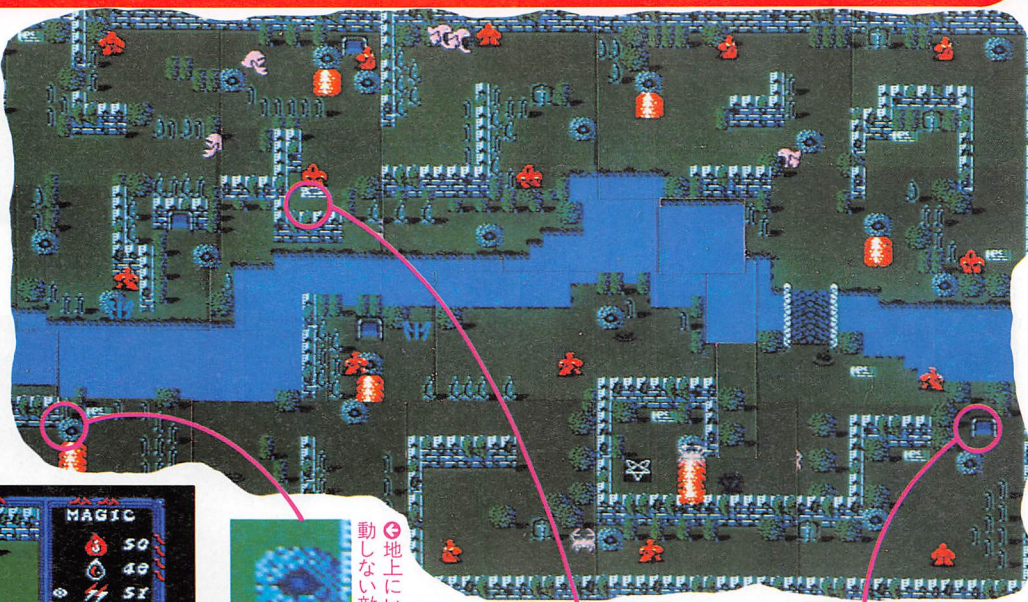
アイテムの補給をしながら、襲ってくる敵を倒していこう。敵の種類によっては戦士ゴーレムを呼び出して戦わなければならない場面もある。

⬅ステージ2。細い橋が多くて移動しづらい

➡ステージ3。星印に乗ると体力が回復するぞ

★複雑なマップをさまよい、ボスキャラをさがそう★

マップは迷路のように複雑になっていて、地下への入り口やアイテムの補給をする場所はすべてシンボルで表されている。ドルイドがこのシンボルに触れると場面が切り換わるようになっているのだ。

戦士ゴーレムは一度に1人しか呼び出せない。彼は自分自身では移動できないので、出現させる場所をよく考えないと失敗するぞ。特に地上に固定されている敵に有効だ。

⬆画面の下にある英語の文字はドルイドとゴーレムの生命力を表している。敵に触れるたびに文字が読みにくくなる

⬅地上にいて移動しない敵だ

⬅突然炎を吐いて攻撃してくるので気をつけよう

⬆アイテムを補給するときはこの場面になり、好きなものが選べる

⬆地下に入るとこうなる。本物かどうかは倒さないとわからない

ソフトスタジオウイング
☎0975-32-3929
※要漢ROM

媒体	2DD(4枚組)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

メサイア教団とは?ある殺人事件から物語は始まる

主人公の草薙史郎は、ベテランも舌を巻くほど有能な新聞記者だ。そんな彼の住む東京で、メサイア教団という宗教団体の信者が大量に殺されるという事件が起きた。草薙はさっそく事件の調査にあたったが、手がかりが見つかるたびに数々の謎に直面することになる。キミは草薙となってこれらの謎を解き明かしていかなければならない。

↑ある夜、草薙は易者になにやら予言めいた言葉を託される

↑ゲームの進行に合わせてグラフィックが表示される。現在の状況と関係のないものは白黒表示になる

ゲームはコマンド選択式でプレイしやすいし、ストーリーがしっかりしていて奥が深いので、かなりやりがいがありそうだ。しかもマルチエンディングなので、納得のいく終わり方でなかったときはまたやり直そう。

主な登場人物

←右が草薙史郎。左が神谷深雪。ベトナム行きの飛行機で知り合う

↑坂本。新聞社のカメラメン

↑吉野。草薙と同じ新聞記者だ

→南青田町にある美術館にいた謎の女性。後半で再び登場する

舞台は点々と移動して、ベトナムのジャングルまで及ぶ

殺人事件と同じころ、ベトナムのジャングルで奇妙な現象が起こっていた。草薙は編集長の命令でベトナムへ飛んだが、そこで待ち受けていたものは虎人間やガイコツ兵の集団だった。さらにジャングルは迷路となっていて、うかつに動き回ると迷ってしまう。はたしてキミは秘められた謎を解くことができるか?

↑草薙の住むマンションの一室。物語のすべてはここから始まった

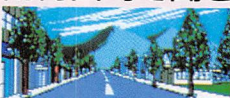
殺人現場

↑この建物の回りで殺人事件が発生した

↑建物の中をくまなく調べよう

←この飾りには重要な秘密が

←なまめかしい死体の山。恐怖

南青田町で聞きこみ

←近所の町へ行って聞きこみをする

↓テレビはベトナムの話ばかり

↑喫茶店である情報が手に入る

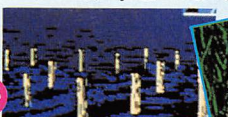
↑図書館では証拠品の調査をするのだ

一路ベトナムへ

↑ベトナムのジャングルを取材するため飛行機で移動する

←軍隊に取材を拒否された

↑突然、神谷が協力を申し出る

メリム川をさまよう

↑行く手をさえぎるものは武器で破壊しよう

←洞窟で吉野記者が殺された!

↑やっとのことでジャングルに上陸することができた

魔境の密林

→ジャングルはまるで巨大な迷路

←ガイコツ兵が襲って来た!

←突然目の前に黒い塔が現れた

舞台は再び日本に移り、意外な結末を迎える!?

発売中

「エルスリード」のスペシャルバージョン

ガイアの紋章

日本コンピュータシステム
☎03-486-6588

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	欄外参照

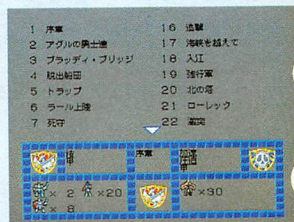
初心者大歓迎の親切設計

これは戦略シミュレーションゲーム。めんどくさそうでイヤだなーなんて思ってしまった人も多いかもしれないけど、逆にそんな人に特におすすめなんだ。また、エルスリードの特別版ということなので、ファンは見逃せないね。

シナリオ、コンストラクション、キャンペーンの3つのモードが選べる。シナリオモードには1番〜30番の30種類のシナリオがあり、番号が大きくなるにつれて、内容がむずかしく複雑になっていく。初心者でも1番から順番に試すことによって、少しずつゲームにはまっていくだろう。コンストラクションモードは文字どおりで、自分のお好みしだいに、マップや自分と敵側のユニットからマジックなんてものまで設定できる。自分側を最強に、敵側を最弱にしてみるなんてことができるね。キャンペーンモードはシナリオモードの発展したもので、ユニットの補給ができたり、持ちユニットをポイントに変換できたりする。さらに、このモードはデータのロード、セーブもできるので、かなり本格的なシミュレーションゲームが楽しめます。

↑まず、モードを決定する。今回はシナリオを紹介してみようか

シナリオの場合

シナリオの選択

↑シナリオはこのようにたーっくさんあります。どれにしようかな?

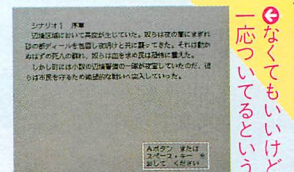
↑シナリオごとにウインドウに両陣営の戦力が表示される

場所の表示

←選択するとマップ上に戦地を表示する

マジックの選択

←シナリオのつぎにマジックの選択。敵側はランダムで選択

シナリオの紹介

←なくてもいいけど一応ついてるという

戦闘開始

←いろいろ手間をかけてようやく戦闘開始!

こうして戦う

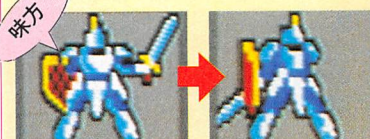
いぢめる?いぢめる?

↑このように武器を持っていないのに…

↑こういう攻撃をしかけてくるのだなー

↑剣を持った見ため強そうな戦士は……

↑やはり攻撃も強そうだったみたいだね

←右のウインドウ上側に注目。敵が消滅

←逆に負けると味方の姿が消えていく

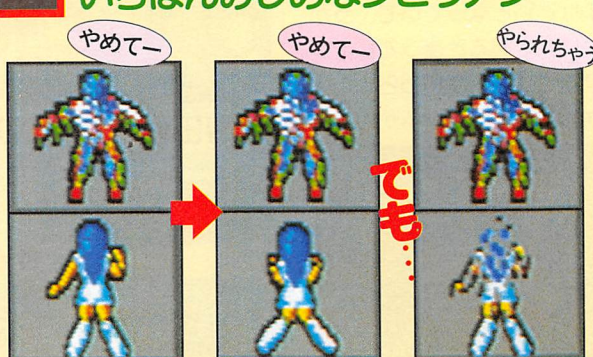
いちばんみじめなシビリアン

↑下のシビリアンはよく出てくるのだ

↑攻撃のアクションがカワイイ!

↑でもシビリアンの攻撃力は0なので…

※このゲームはソフトの自動販売機「武尊」(タケル)でのみ発売。1800円。
「武尊」についての問い合わせ先=ブラザー工業(株)☎052 263 5895

発売中 ROM版は3月10日発売予定

ちょっとエッチな学園モノ(?)AVG!

グレイト
☎06-561-2211

媒体	2DD	ROM
対応機種	MSX2専用	
VRAM	128K	
セーブ機能		
価格	6,800円	

学園物語

ノリコ先生が転校しちゃう!?

学園物語のなかではタカシくんがキミ。私立高校の寮生だ。学校にはかわいい女の子がいっぱいいるけど、憧れの人は学園一の美人教師「ノリコ先生」。妄想癖がもわもわすると、先生にプライベートレッスンしてもらっている映像がふわふわふわ。

そんなキミの心配事は、最近先生の顔色がさえないこと。先生の笑顔を曇らせているのは何なのだろう……。

くさくさした気分のキミは学校をさぼって女子寮や裏庭をブラブラしていた。そんなときにふと出会った女の子から大変なウワサを聞いた。「えっ。ノリコ先生が転校してしまうって!?」

情報を集めなくっちゃ

目標は決まった。先生が転校しなくていいようにして個人授業を受けることだ。さっそく情報収集を始めなくては。

とりあえず学校に行ってみると、すでに放課後。校内は目の保養になる女の子の姿でいっぱいだ。レオタード姿の新体操部員、パンチラがムフフのテニスギャル、図書館で読書に親しむ美少女……。ナンパな性格は押さえられない。「情報収集のため」といいわけしつつ、好き者は好き者。

触ってばかりじゃすすめない

コマンド選択式のアドベンチャーゲームだから、①聞く②見る③話す④尋ねる⑤取る⑥触れる⑦使う⑧移動の計8つのコマンドを、だれ(なに)に対して使うのかをカーソルで選ぶかんたん操作。

組み合わせ方のコツさえつかめば、女の子を口説いたり、その先にあるかなりカゲキなエッチシーンに進むこともできる。こういったエッチもゲームの楽しみのひとつではあるけど、エッチばかりしていると肝心の「ノリコ先生を助ける」ことができないばかりか、とてもミジメなシーンとともにゲームオーバーなんていうハメになる。

バスルームをのぞくことだって立派な情報収集に……なるかなあ

アドベンチャーにエッチをプラスしたようなゲームなので、ほんとうのハッピーエンドを迎えるためにはたくさんの情報と15種類のアイテムを手に入れなければならない。エッチに気をとられていると、もっともカゲキなシーンに行き着けないのだ。

おもな登場人物

キョウコ 男子生徒にも恐れられているスケ番なのだ

アキエ 女子寮などで会えるクラスメイトの美少女

ヒデミ 寮生の1人。推理力抜群。協力者にしたい

ヨシミ 不良にからまれている。なんとか助けだそう

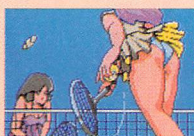
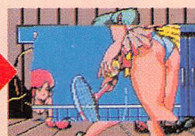
トオル タカシのルームメイト。ものすごくスケベ!

オサム 寮生の1人。秀才タイプで好奇心も強いのだ

サオリ 新体操部のキャプテン。性格は○○である

ノリコ 憧れの先生。どうしたら会えるのだろう……

画面切り換えも素敵

グラフィックがキレイなだけでなく、画面が変わるときの処理も素敵。渦巻きのように変わるかと思えば、つぎの画面が左のほうからするすると出てきたりもする。同じ場所でもプレイするたびに切り換わり方が変わるのもびっくり。

画面切り換えその1。2人のテニスギャルが

しゅりんく! と小さくなったあとは……

やったぜレオタード

その2。校門のまえにいるキミコちゃんが

するするすると消えていったあとには……

げげっ。先生に見つかった。ひでえ顔だな

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

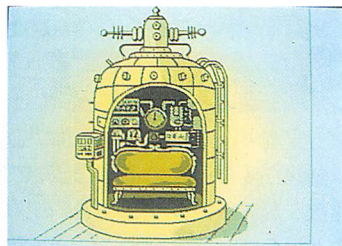
ページのムードを一新してますます充実するカミングスーン。今月は、最初の2ページに他機種ですでに発売され、人気をさらったミステリーアドベンチャーゲームを3本紹介。そのあともRPGありアバンダントっていう新形式ゲームありともりだくさん！　また、スペックの中にゲームのジャンルを明記することになったので、お見のがしないように！

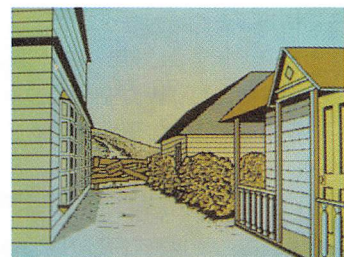
カサブランカに愛を

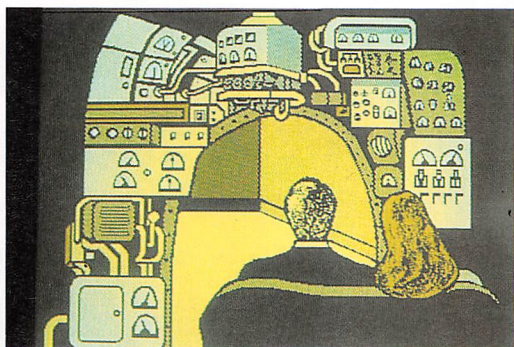
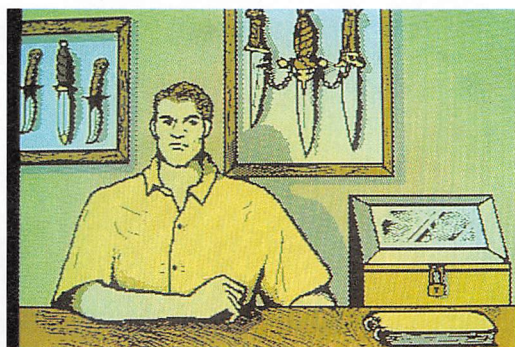
殺人者は時空を超えて

■シンキングラビット■☎0797-73-3113■3月下旬発売予定

セピアカラーの画面がしぶい、難解なミステリーAVG

メインタイトルの「カサブランカ」より、サブタイの「殺人者は時空を超えて」というのがこのゲームのテーマになる。主人公はジェリー・ランドルフという、新聞社に勤める女性記者。ある日、親友のメイ・エルガーが行方不明になって事件が始まる。数日後に届いたメイの日記には、失踪の原因と思われることが記されていた。科学者の父親が時間に関した研究を続けていて軍部に狙われており、いつか自分にも軍部の手が回ってくるのではないか……。そして訪ねたメイの家には、彼女の父親の死体があった。手がかりの日記を頼りに、ジェリーは捜査を始めた。

ゲームはコマンドを入力して進めていく。1945年のとある町を舞台に、登場人物は十数人、画面は80枚ほどで意外に少ないが、内容は深そう。「時空を超えて」しまう犯人を捜したあとから、大きなドンデン返しがあったりするのだ。

うすっ茶色のムードたっぷりの画面。難事件を解決するため、そこいらじゅうの人に話を聞こう

事件のあった町。アメリカはシカゴから120マイル南へ行ったゲイルスバーグ

これは途中で発見されるタイムマシーンなのだ

2人で仲よく(？)どんどん進む。映画のような展開がイイ

ここは武器屋…ではなく(RPGじゃないし)ふつうの店

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,200円
ジャンル	ミステリーAVG

殺人倶楽部（くらぶ）

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ミステリーAVG

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482■4月上旬発売予定

MSX版ついに登場の殺人ミステリー！

「J.B.ハロルド」シリーズのミステリーアドベンチャー第1弾の移植版。キミは刑事J.B.ハロルドとなってビル・ロビンス殺人事件の犯人を捜しあてるのだ。

基本的にシリアスな本格アドベンチャーゲーム。多くの容疑者を取り調べ、証拠品を集めて捜査を進めていこう。ゲームの進行はコマンド選択式でわずらわしいキー入力はいっさいなし。捜査を休憩すると、そこまでのキミの捜査の状況を100点満点中何点ぐらいまで進んでいるかを判定してくれ、ゲームの進行具合の目安を知る機能がついている。おまけにMSX版はディスクのほかに、パナアミューズメントカートリッジに対応していて途中のセーブもラクにできるようになっている。内容も他機種と変わらず、重要書類などのおまけもやっぱりついてくる。

⬆刑事部屋の画面。左にいる女性はキャサリン。やさしい声をかけてくれる

⬆これは休憩の画面。このあとに捜査状況を採点してくれる

⬆容疑者は20人以上。はっきりいってこの人が犯人なのだ（うそ）

⬆この人は鑑識官。ここへ証拠品を持ってくると鑑定してくれる

マンハッタンレクイエム

闇に翔ぶ天使たち

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ミステリーAVG

■リバーヒルソフト■☎092-771-0328■4月中旬発売予定

殺人事件に名刑事J．Bのカンがさえる

「J.B.ハロルド」シリーズ第2弾がこのゲーム。『殺人倶楽部』とは発売元が違うけど、どちらもリバーヒルソフトの開発によるもの。

アメリカ、リバティータウンの刑事J.Bは、「サラ・J・シールズ」殺人事件の捜査のためにマンハッタンへやってきた。被害者のサラは自宅の窓から25階下の路上に転落して死亡したのだ。部屋のドアには内側から鍵がかかっていて、人の気配がなかった。自殺かあるいは密室殺人事件か……。3人の協力者とともに難事件に取りくむJ．B。コマンドを選択し、37人の登場人物の中から真犯人をつきとめなければいけないのだ。

⬆誰かに会ったらとりあえず自分のことを話してもらおう

⬆被害者のサラ・J・シールズはロングヘアーのとてもきれいな人

⬆右下にJ．Bが。好みのお酒はギブソン。タバコはラッキーストライク！

抜忍伝説
翼を持った男達

■ブレイングレイ■☎03-499-6943■3月19日発売予定

媒　体	2DD 4枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	アバンダント

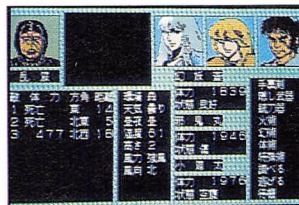
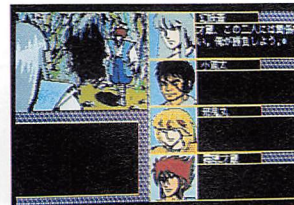
ディスク4枚のストーリー重視のゲーム

厳しい忍のおきてにそむき、『抜忍』となった「幻妖斎」「邪鬼丸」「小源太」の3人が主人公。オープニングディスクが1枚と3人がそれぞれ自分中心に活躍するディスクが3枚という構成になっている。3枚のどれから始めても通常のRPGの形態でゲームを進め、選んだ主人公と2人が仲間として一緒に行動する。邪鬼丸は想いをよせる女の子を捜し、幻妖斎は秘術を探るため、そして小源太は仇を追跡するという目的を持っている。助け合いながらもそれぞれの目的を達成するため、忍術の限りをつくして伊賀の忍者達と戦っていくのだ。

ジャンルの「アバンダント」とは豊かという意味だそうだ。ロールプレイング、シミュレーション、アドベンチャーの3つの要素を含む新形式のゲームだ。

文字もキャラクタのグラフィックもMSXとは思えない美しさ！

これは邪鬼丸のディスクでゲーム中の画面。数字キーで選択してゲームを進行させていくのだ

何をもめているの？　そのシーンの登場人物の顔が表示される

登場キャラは3枚合わせて100人ほど。なんて多いんだろう

敵の弱点を見つけるためには、まずデータを知ることが大切

ラスタン・サーガ

■タイトー■☎03-264-8611■4月上旬発売予定

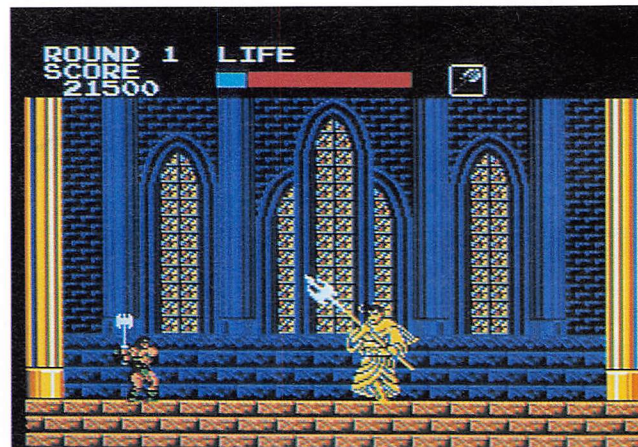
媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	5,800円
ジャンル	アクションRPG

剣士と魔物が熱く戦うアクションゲーム

かつて、ゲームセンターで人気を集めたアクションゲームの移植版だ。

人間がまだ神の支配を受けていた時代、平和の国セームが魔神ヒュードラによって支配されてしまった。キミは勇者ラスタンとなって数々のモンスターと戦い、ヒュードラの魔の手から国を救わなければならない。ラウンドは全部で7つあり、各ラウンドの最後にはボスキャラが待ちうけている。対するキミは、途中でアクスやアーマーなどのアイテムでパワーアップし、魔神ヒュードラをめざして戦うのだ。

アイテム・ファイヤーソードを取れば、剣の先から火の玉が出る

次々と出現するモンスター達。時には水中から、時には空中から

ステージ最後に待ちうけるボスキャラ。その強さはザコの比じゃない

勇士の紋章

ディープダンジョン2

■スキャップトラスト■☎03-486-8127■3月25日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価　格	6,800円
ジャンル	RPG

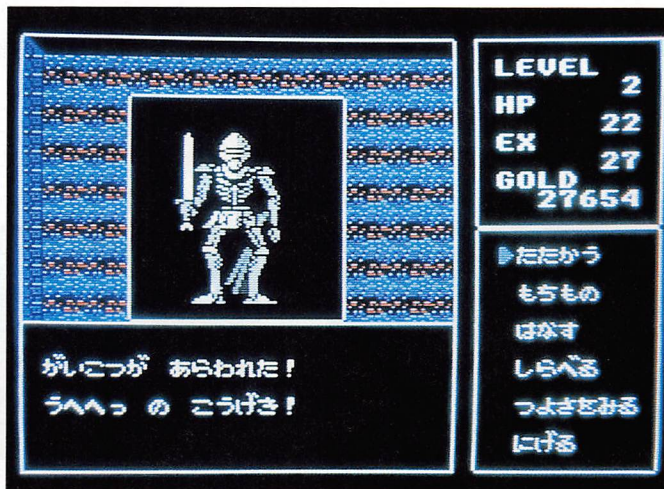
3DRPG『魔洞戦紀』の続編が登場！

同タイトルのファミコン版よりバージョンアップした、迷宮をさまようRPGだ。

前作で勇気のある戦士ラルによって倒されたはずの魔王ルウが、ふたたび復活してドールの城を支配した。ラルの血を引く若者であるキミは、魔王ルウを倒すため、単身モンスターの潜む城へと向かうのだ。城の中は3Dダンジョンになっていて、そこには多くのモンスターが出現する。

前作とは違って、ダンジョンの外でも歩けるようになったのだ！

モンスターを倒すと経験値が手にはいり、それをためてレベルをあげることによって、主人公は強くなっていく。ダンジョンに潜む魔王ルウを倒すためには、かなりレベルをあげなければいけないのだ。

ダンジョンに旅立つまえに、冒険の準備をしておかなくっちゃ

敵に出会った！　戦うだけでなく、ときには話しかけることも必要な行動だ

ファミクルパロディック

■BIT²　■☎03-479-4558■3月下旬発売予定

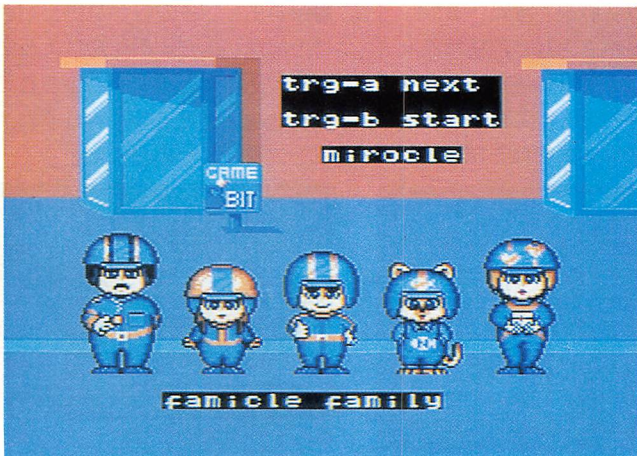
媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	シューティング

キャラもかわいい痛快シューティング！

みんなが燃えたなつかしいゲームをパロディタッチでつめこんだ、レトロチックなシューティングゲームだ。

ファミクル家の人々は、みんなゲームが大好き。そんな家族のところへ、近くのゲームハウスからゲーム大会のお知らせが届いた。その日からファミクル家の人々は、仕事をせずに自分のマシン作りにはげみ始めたのだ。

キミはファミクル家の一員となって、優勝めざしてゲームをプレイするんだ。選んだキャラクタによって操るマシンが違うぞ。ママのマシンはかたつむり型、息子のマシンはかえる型、ペットのネコのマシンは当然ネコ型。

ゲームステージは6以上。なつかしき「ゼビ×ス」や、「マリ×」によく似たステージも出てくるのだ。となると、ステージ最後のボスは、いったい何に似ているのかな？

4人と1匹の家族構成。誰を選んでどのマシンで大会に参加しようか

見れば見るほどあのゼ×ウスを思わせるキレイな画面だ

地上物と空中を飛来してくるキャラと、敵はあちこちにいるのだ

ぱっと見にはやさしそうだが、じつはとても大変な戦いなのだ

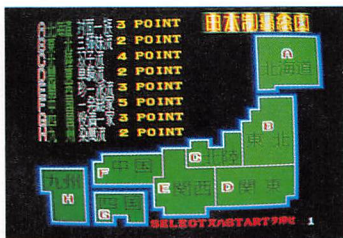
制覇（せいは）

■日本物産■☎06－351－3841
■3月下旬発売予定

勝てばギャルがにっこり笑う？

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	マージャン

きれいな女の子が、ドキッとするようなかっこうで登場するマージャンゲーム。ただし、エッチなグラフィックを見るには、勝たなければいけない（当然か）。

ゲームは2人で対戦するタイプのマージャン。全国の8人の強豪たちを倒していくという設定だ。8人ともそれぞれ打ち筋（思考ルーチン）が違うので、ハイレベルの戦いが期待できるぞ。また、パイと卓が3種類ずつ選べるんだ。

↑全国各地を制覇するのはどの雀士だろうか!? ギャルのムフフが見たい！

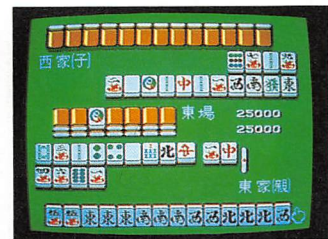
↑1対1の真剣勝負。だって、ムフフがかかっているんだもんね～

井出洋介名人の実戦麻雀

まじめに勉強したいキミはこれだね！

■パック・イン・ビデオ■☎03-226-9491■4月5日発売予定

東大卒のプロ雀士、井出洋介名人の全面的協力でできたソフトだけに、まじめにマージャンを勉強しようという人向け。実戦、名人決定戦、実戦問題の3つのモードがある。特に実戦問題は勉強になるに違いない。かなり特殊なルールが設定できたりして、遊びごころもたっぷり。

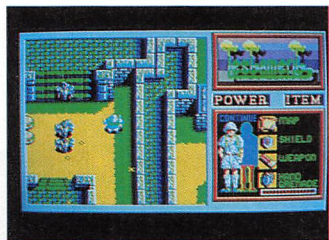
↑1対1の対局だ。4人打ちにはないふんいきを楽しめる

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	マージャン

テスタメント

8方向スクロールのシューティング

■バショウハウス■☎03-486-0684■3月下旬発売予定

PC-8801版から移植し、パワーアップしたもの。探検家のラ・イールが、化物を倒すのが最終目的になる。シールドやショットガン、バズーカ、ハンドグレネードなどのアイテムを集め、トラップの多い全7ステージをクリアしていく。各ステージに隠されたパーツをそろえて最終兵器のシルバー・キャノンを完成させないと、ペンタドラゴンを倒せないのだ。

↑どこも迷路になっていて思うように進めないのが苦しい

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アクションRPG

ヘルツオーク

■テクノソフト■☎0956-33-5555
■3月発売予定

敵の本拠地を占領するのだ！

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	リアルタイムシミュレーション

2人でも遊べる、リアルタイムシミュレーションゲームだ。機動歩兵というキャラを操作し、敵の本拠地を占領するのが目的。サブキャラクタは、戦車、歩兵、ミサイル車両、トーチカなど6種類あり、それを敵の基地に送りこんで100％のダメージを与えれば勝ちになる。まずは機動歩兵を操って攻撃し、お金でサブキャラクタを買わなければいけない。9ステージで構成されていて、ステージごとに前線基地があり、本拠地には最終ステージまで行かないとたどりつけないのだ。敵も同じようにして攻めてくるので、占領されて自分側の本拠地をつぶされると、反対に負けてしまうのだ。

↑機動歩兵は障害物に関係なく移動ができる

↑画面下の％表示は、右が1P、左が2Pのダメージを表しているのだ

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

★印付きはMSX2専用です。

MSX 新作発売予定表

■ソフトと本

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
3月	5日	ダイナマイトボウル(R)/東芝EMI/5,800円
	5日	★プレデター(R)/パック・イン・ビデオ/5,800円
	5日	ドーンパトロール(R)/ポニーキャニオン/4,900円
	5日	スクーター(R)/ポニーキャニオン/3,900円
	8日	MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/390円
	10日	★学園物語(R)/グレイトソフト/6,800円
	上旬	★ほっと・MILK(D)/フェアリーテール/未定
	上旬	★東京女子高制服を脱いだ図鑑(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	12日	★王子ビンビン物語(D)/東蜂通商/7,800円
	12日	★ファイアボール(R)/ハミングバード/6,800円
	12日	★プロ野球FAN(D)/日本テレネット/6,800円
	18日	ボンバーキング(R)/ハドソン/6,200円
	19日	★抜忍伝説(D)/ブレイングレイ/7,800円
	19日	★小林ひとみのパズル・イン・ロンドン(D)/インフォマーシャル/6,800円
	中旬	MSX英和辞典(R)/ハイスコアメディアワーク/8,800円
	中旬	★マース(R)/デービーソフト/未定
	25日	勇士の紋章(R)/スキャップトラスト/6,800円
	26日	★刑事　大打撃(D)/インフォマーシャル/6,800円
	下旬	★ワールドゴルフⅡ(D)/エニックス/7,800円
	下旬	★ガンダーラ(D)/エニックス/7,800円
	下旬	★カサブランカに愛を(D)/シンキングラビット/7,200円
	下旬	★制覇(D)/日本物産/未定
	下旬	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/未定
	下旬	★忍者(D)/ボーステック/7,800円
	下旬	★ファミクルパロディック(R)/BIT²/6,800円
	下旬	★テスタメント(D)/バショウハウス/7,800円
	下旬	★ミスティー(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	?	★ヘルツオーク(D)/テクノソフト/6,800円
	?	★サジリ(D)/日本テレネット/未定
4月	5日	★井出洋介名人の実戦麻雀(R)/パック・イン・ビデオ/6,800円
	5日	★釣りキチ三平(R)/ビクター音楽産業/6,800円
	8日	MSX・FAN5月号(本)/徳間書店/360円
	10日	★魔神宮(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	上旬	★殺人倶楽部(D)/マイクロキャビン/未定
	上旬	★ブロックターミネーター(D)/ドット企画/6,800円
	上旬	★THEプロ野球・激突ペナントレース(R)/コナミ/5,800円
	上旬	★ラスタン・サーガ(R)/タイトー/5,800円
	中旬	★マンハッタンレクイエム(D)/リバーヒルソフト/7,800円
	24日	★ゾイド(R)/東芝EMI/5,800円
	26日	★ヨトゥーン(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	下旬	★ハウ・メニ・ロボット(D)/アートディンク/7,800円
	下旬	★波動の標的(D:漢ROM不要版)/ソフトスタジオWING/9,800円
	下旬	パロディウス(R)/コナミ/5,800円
	下旬	★サイキックウォー(D)/アスキー/8,800円
	下旬	★ドルイド(R)/日本デクスタ/6,800円
	?	★F-15ストライクイーグル(R)/システムソフト/5,800円
	?	★麻雀狂時代(D)/マイクロネット/6,800円
5月	7日	MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/360円
	上旬	★セイレーン(D)/マイクロキャビン/7,800円
	上旬	★クレイジークライマー(R)/日本物産/未定
	15日	★亜空戦記グリフォン(R)/マイクロキャビン/未定
	21日	★ウルティマ(R)/ポニーキャニオン/6,800円
	21日	★谷川浩二の将棋指南(R)/ポニーキャニオン/5,500円
	25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③(本)/徳間書店/780円
	25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③(R)/徳間書店/5,800円
	下旬	マグナム危機一髪(R)/東芝EMI/5,800円
	?	★ドラゴンクエストⅡ(R)/エニックス/6,800円
	?	★ザ・マン・アイ・ラブ(D)/シンキングラビット/7,800円
6月	8日	MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/360円
	20日	★クリムゾン(R)/スキャップトラスト/7,800円
	20日	カーマ(仮称)(媒体未定)/スキャップトラスト/7,800円
	?	★ギャルナンパ大作戦(R)/インフォマーシャル/未定
発売日未定		★戦場の狼(R)/アスキー/5,980円
		★魔界村(R)/アスキー/5,980円
		サイキックウォー(R)/アスキー/7,800円
		ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/未定
		★ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/未定
		★あさりワールドRPG(仮称)(R)/ゲームアーツ/未定
		★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
		★ガーディック外伝(R)/コンパイル/未定
		★アレスタ(R)/コンパイル/未定
		★バスタード(R)/ザイン・ソフト/6,400円
		★ドーム(媒体未定)/システムサコム/9,800円
		★シャティ(媒体未定)/システムサコム/9,800円
		★メルヘンヴェールⅡ(R)/システムサコム/未定
		★モンスターアイランド(R)/日本デクスタ/未定
		★ザ・リターンオブイシター(R)/ナムコ/未定
		★抜忍伝説番外編(D)/ブレイングレイ/3,000円
		★ゴールデン・パック(D)/ガンデッキ/5,900円
		★首切り館(仮称)(媒体未定)/BIT²/未定
		★ムー(R)/キャリーラボ/6,800円
		クレイズ(R)/ハート電子/5,800円
		★MSX-WriteⅡ(R)/アスキー/24,800円
		あけみとモアイの占いセンセーション(媒体未定)/コナミ/未定
		(機種未定)東京終末戦争(媒体未定)/徳間コミュニケーションズ/未定
		★陽あたり良好!(媒体未定)/東宝/未定

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
3月1日	HBD-F1(3.5インチFDD)/ソニー/36,800円
3月1日	ジョイハンドル(ゲーム『A1スピリット』付き)/バナアミューズメントプロダクション/19,800円
3月21日	CPS-14F1(カラーディスプレイ)/ソニー/64,800円
4月1日	FS-A1FM(FDDとモデム内蔵MSX2)/松下電器/84,800円
発売日未定	★HBP-F1WP(24ドットサーマルプリンタとMSX-WriteⅡのセット)/ソニー/69,800円

この情報は2月29日現在のものです。

歴史のドラマを体験することがシミュレーションの楽しみ

FAN CLIP 歴史三部作

語り手
襟川陽一氏
（株式会社光栄代表取締役社長）

歴史三部作とは『信長の野望』、『三国志』、『蒼き狼と白き牝鹿』のこと。光栄のゲームデザイナー、シブサワ・コウ氏の代表作であり、この3作によってシミュレーションゲームという分野が確立したといっていい。シブサワ氏は現在いっさいの取材に応じていないため、かわって社長さんにこのソフトシリーズについて語っていただく。

1本の制作期間は2年から3年

シミュレーションゲームという分野の可能性は、『川中島の合戦』『投資ゲーム』(1981年：光栄から出た最初のゲームソフト)を出して、ユーザーの評価を得たときから感じていました。その感触を『信長の野望』(1984年：《全・国・版》の前身)に結実させるまでに2年半かかりました。あらゆる資料を集めて、単なる「戦い」のシミュレーションではなく、そのための内政、外交といった「準備」まで含めたゲームを作るには、そのくらいの期間が必要なんです。これはそのあとの『三国志』などについても同じです。

シブサワ・コウをチーフ・プロデューサーにすえて、グループで作る方式に改めたのもそのころです。

これがロングセラーになり、ユーザーからたくさんのアンケートはがきが送られてきました。

えりかわよういち　1950年、栃木生まれ。慶応大学商学部卒。自作のゲームソフトの通信販売から現在の光栄が形作られた。現在は制作から離れたが、自社製品のテストプレイは欠かさない。

光栄のゲームは、このはがきに育てられたのだといってもいいでしょう。ユーザーからのいろんな提案を受けて、直すべきところは直しながら作りあげてきたのが、歴史三部作なんです。

歴史の持つドラマが体験できる

『信長の野望・全国版』では、国と国との戦いが主要な要素ですが『三国志』になると、その国を実際に動かす人間に焦点をしぼっています。人間にこそ歴史のドラマがあると考えるからです。それをさらに進めて、ジンギスカンという人物を中心に、ドラマ性を強くしたのが『蒼(あお)き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』(MSX版は今夏発売予定）です。

シミュレーションゲームの楽しみは、この歴史自体が持つドラマを体験できることだと思います。「if(イフ)」の世界のなかで、食料、資金、生産力、治水、忠誠度、国と国との関係などいろんな要素を総合して、最適の意志決定をしていく。そこにドラマが生まれてくるのです。

MSXで出せるのは来年になりますが、開発中の『維新の嵐』も、人間的要素の強いゲームです。たとえば坂本竜馬になって、人を説得し、ひいては諸藩を動かして、明治維新を実現していく設定で、幕末の、勤皇対佐幕、開国対攘夷(じょうい)といった「思想」のからみあいがテーマです。

こうした要素をさらに進めて、ゲームの登場人物たちが自分自身の意志で動いているような、そんなシミュレーションゲームを作るのが私たちの夢ですね。

後ろに歴史資料がならぶ襟川氏のデスク。壁にはパッケージなどに使われているイラストが飾られていた

光栄の正面玄関。日吉の商店街の一角にあり、ショールームのようなおしゃれな雰囲気がひときわ目立つ

テストプレイしているうちについ夢中になると語る襟川氏は、自身がシミュレーションゲームの大ファン

EDITOR VOICE

オバケのQ太郎ではない。

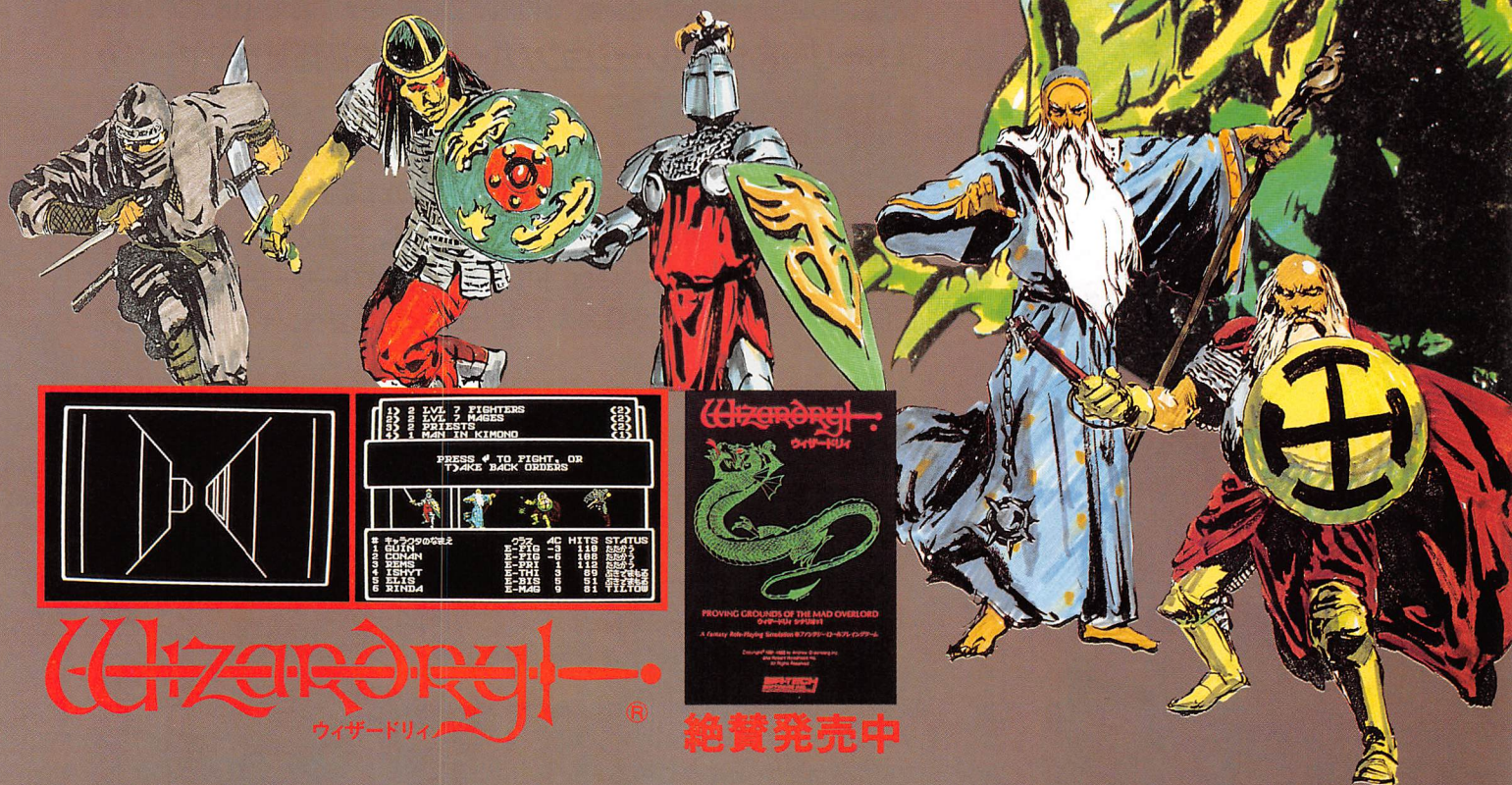
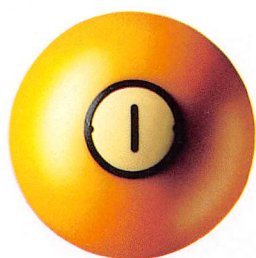
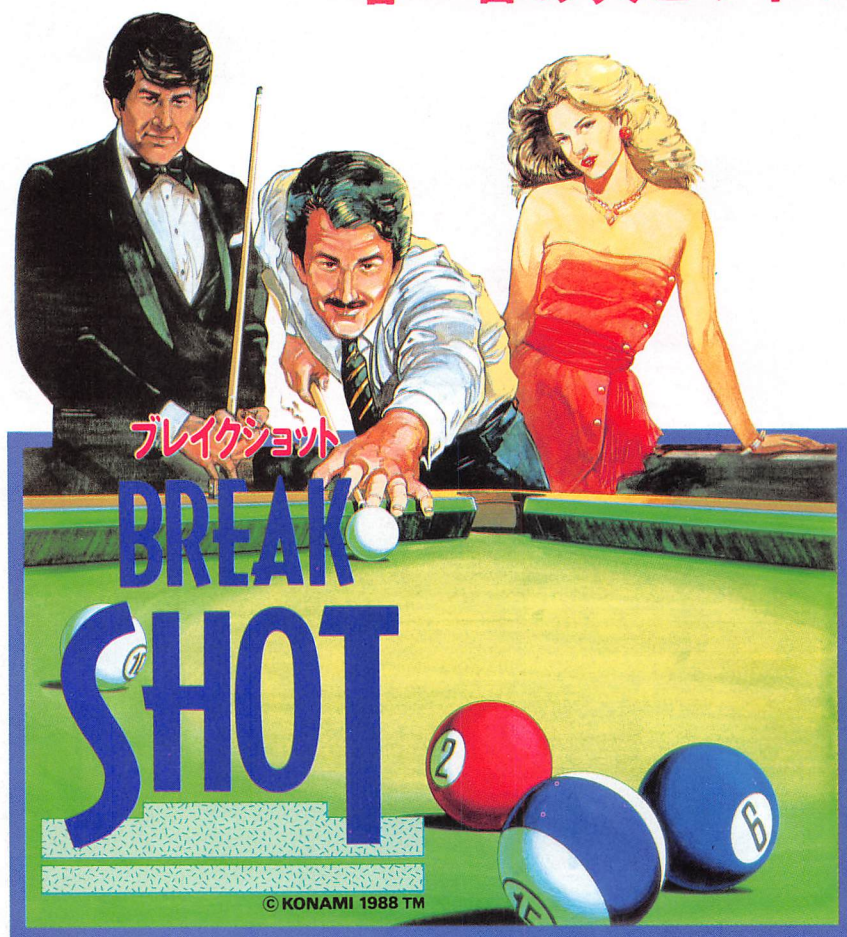
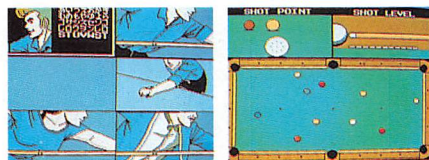
表紙の人形は例の『パロディウス』に出てくる、酔いどれペンギンである。発売が4月の下旬だというのに、今月は折りこみで全ステージのマップまで付けて、パロディウスがこんなに見られるのはMファンだけ、というノリになってしまった。さらに、あの『THEプロ野球・激突ペナントレース』を業界初の特殊効果画面でアタックし、『サイキックウォー』も折りこみマップで大々的にアタックしてしまった。これが1周年パワーだ。創刊号で『ヴァリス』のあまりにも大きなマップを掲載したムチャクチャなパワーは、こうしていまだ続いているわけである。パワーといえば、プレゼントのパワーもすごい。1周年記念の読者用プレゼントが、あちこちから集まって、机のわきにドサドサと積みあげられていく。これが全部読者のものになってしまうのかと思うと個人的にくやしいが、これもパワーで静めている。こんなにパワーがあふれているせいか、最近、Mファンが各地で売り切れているという。ほしい人はまず本屋さんに予約してほしい。印刷部数をもっとパワフルにしなくてはと思いつつ、

次号5月号は
遊びまくって春ランマン
4月8日発売！

AD INDEX

PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社 EDITOR＝山森尚 EDITOR IN CHIEF＝北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之 SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆 EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋三浦昭彦 ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋小幡英司＋白戸知己＋高田陽＋永吉敏男＋橋本光弘＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司 STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫 CONTRIBUTORS＝田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦〈制作〉 ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄 EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈人見和一＋釜田泰行〉＋若尾輝見＋菅治孝＋山口浩司＋長山眞 ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋野見山つつじ＋なつやませいじゅ COVER ARTIST＝高柳祐介 COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成 FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉 PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII
ASCII CORPORATION
1977–1987
10
おかげさまで10周年
狂気王トレボーの
命が下った。
今、長い冒険が
はじまる……
MSX2版ウィザードリィが遂に登場した。モンスターのグラフィックはイラストレーターの末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックはさらに美しくなった。なんと言ってもウィザードリィは奥の深いRPG。データを常にチェックして、長い冒険へ挑もう。君たちの健闘を祈っている。
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件―最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還―を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D迷宮には多くの困難が待ち受ける。
■対応機種/MSX2(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)■定価9,800円
PRESS F TO FIGHT, OR
TAKE BACK ORDERS
Wizardry
ウィザードリィ
PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD
絶賛発売中
MSXはアスキーの商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL03-486-8080
株式会社アスキー

「春一番の大ヒット！コナ

ストーリー&シミュレーション！ハートが騒ぐ新感覚ビリヤード!!

MSX2対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　今春発売予定

『ビデオハスラー』から約4年、—永い沈黙を破って新登場！ローテーション等4種類の本格的プレーが楽しめるシミュレーションモードと、6人のハスラーに勝負を挑むストーリーモードの2本立て!! コナミの人気者ペンギンも登場するぞ！

ミニゲームのおまけ付！楽しいゲームをもっと楽しく!!

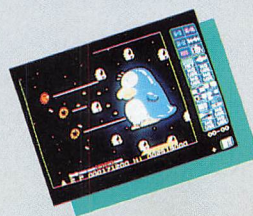
コナミの新10倍カートリッジ

MSX1,2対応　1Mビット＋64KビットSRAM
5,800円　※ご注意下さい！ コナミの新10倍カートリッジは、コナミのソフトにしか対応しません。　絶賛発売中

SRAM内蔵で、フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能！バイオリズムやテニス&ホッケーゲームも楽しめる！うれしかった機能に、もっとうれしい新機能をプラス。MSXファン必携の面白アイテムだ!!

面白すぎてゴメン、突然の緊急発売！

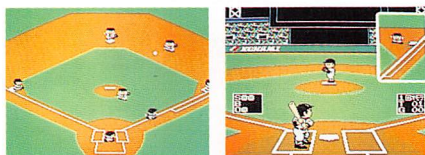
パロディウス

MSX対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　今春発売予定

そなた、夢のプログラマー「タコ」。かたや宿敵「バグ」。??? ジョーダンみたいなギャグシューティングしません？

ミのスポーツシリーズ」

カキーン。

めざせ日本シリーズ！キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!!

オープン戦・ペナントレース・VSの3モード選択制、マルチウィンドーを駆使した機能的な画面、バラエティにとんだBGM……さらにスターティングメンバーの入替えも自由に行なえるなど、プロ野球のすべてを、完全シミュレート！

MSX2対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　4月上旬発売

●画面は、開発中のものです。

空前のスケールで、MSX界侵攻中！
サラマンダ
MSX対応　1Mビット　SCC搭載
6,800円　絶賛発売中

マルチスクロール＋マルチプレイ＋マルチストーリー／常識破りの超巨大ボスも登場する脅威のスーパーソフトだ!!

3作におよぶ謎が、いま解明される！
シャロム 魔城伝説完結編
MSX対応　2Mビット
5,980円　絶賛発売中

登場人物174人、全600画面。主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでるキミ自身だ!!

週間テレホンサービス実施都市

関東地区
本社：03-262-9110
関西地区
大阪：06-334-0399
北海道地区
札幌：011-851-3000
東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
北陸地区
新潟：025-229-1141
四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444

コナミ株式会社
本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

MSX・FAN 1988 APRIL 4月号
昭和63年4月10日発行 第2巻第4号(通巻13号) 第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森 尚
発行 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価390円

©徳間書店 1988 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—4